GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERWIS

MARZEC (03/2000)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

11

MATRIX ŻYJE

exclusive
wywiad z twórcami
PLANESCAPE TORMENT

imadło
FINAL FANTASY 8

ATLANTIS 2 PL

SPECOPS 2

strefa symulacji
DANGER ZONE

gorące wrażenia
MESSIAH

SOLDIER OF FORTUNE

recenzje
SLAVE ZERO
FINAL FANTASY 8
DEMISE
LE MANS 24 HOURS
TZAR
THE SIMS
JANE'S F-18
FOOTBALL WORLD MANAGER 2000
TOY STORY 2
BUGS BUNNY LOST IN TIME

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418
03>

Projekt okładki: Pegaz Ass
Grafika: © 1999 INTERPLAY Messiah

reklama

Oryginały tańsze niż piraty!

Czytaj extra informacje na samym końcu pisma.

str. 130 - 131

JUŻ 15 MARCA NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ.

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

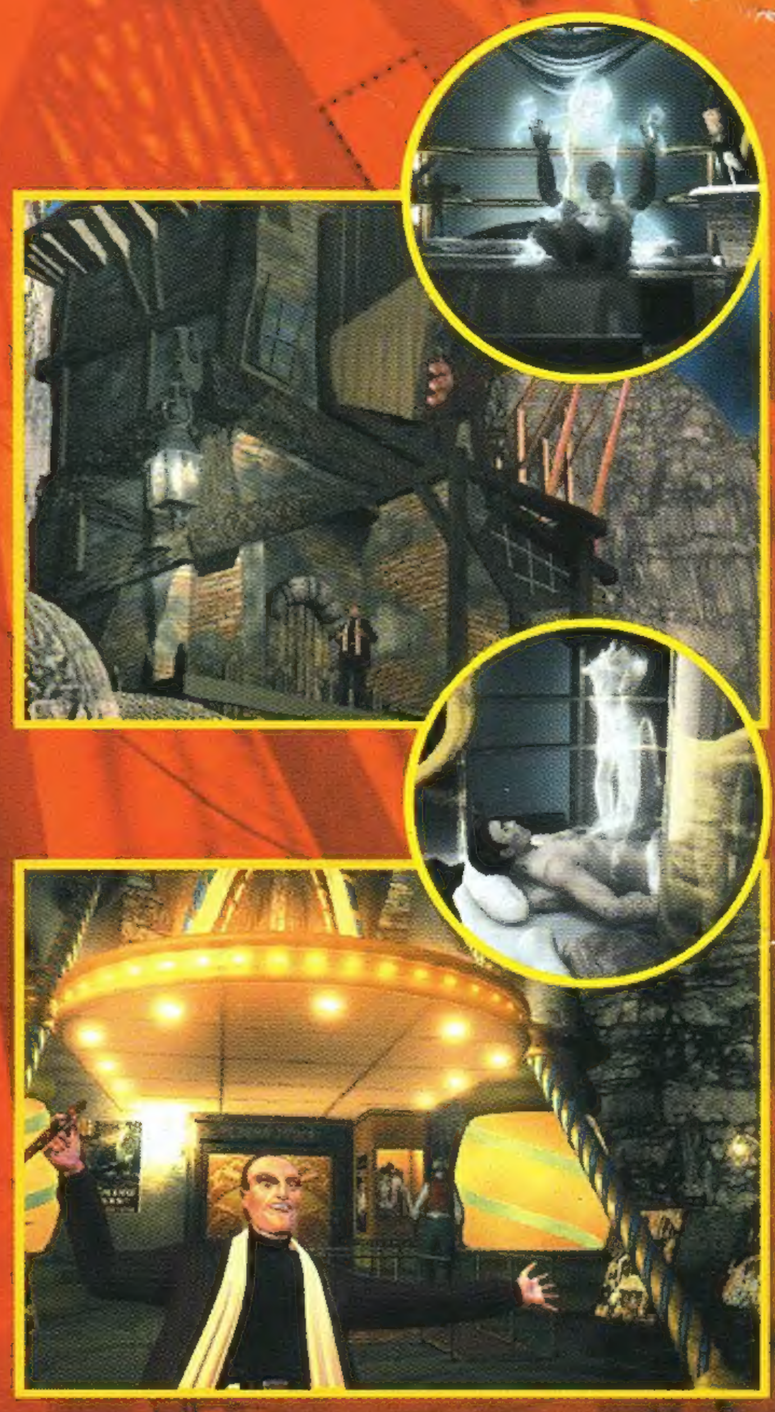
FAUST 7

Siedem dusz będzie zaprzedanych
Siedem dusz będzie potępionych
Siedem dusz musi być zbawionych... Nie licząc Twojej.

Marcellus Faust, to wielki mędrzec i jednocześnie strażnik strzegący tajemnic opuszczonego wesołego miasteczka. Pewnego dnia u jego bram pojawia się postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Gracz wcielając się w postać Fausta musi unikać pułapek zastawionych przez potężnego demona. Zadanie nie jest łatwe. Czeka Cię podróż przez 7 ogromnych lokacji, w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz oraz oczywiście siebie samego...

Faust, zajmujący 4 płyty CD, to kolejna obszerna, fantastyczna gra przygodowa mistrzów gatunku z firm Axel Tribe i Cryo - twórców serii Alone In The Dark, Atlantis, czy gry Prisoner Of Ice.

Gra łączy elementy horroru, fantasy oraz czarnego humoru, a jej atmosfera dorównuje najlepszym filmom grozy. Takiego klimatu nie znajdziesz w żadnej innej grze !



4CD

niska cena 79 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA CDPROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

multimédia

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

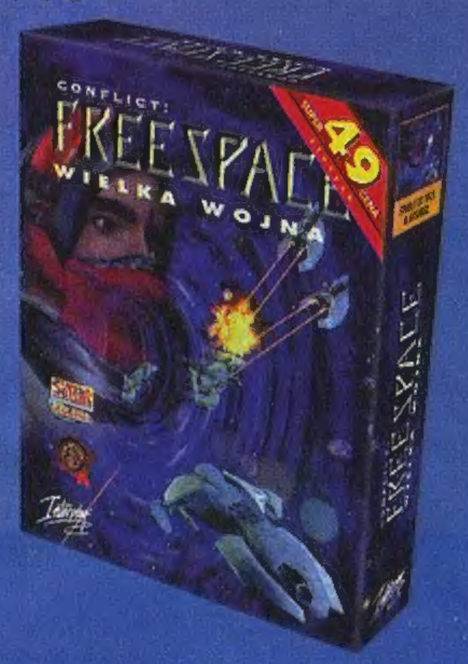
Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

Gra w sprzedaży od końca marca 2000

FREESPACE 2

Niesamowity realizm walki gigantycznych statków kosmicznych wspieranych przez tysiące mniejszych jednostek przyprawi Cię o zawrót głowy. Czegoś podobnego jeszcze nie widziałeś na ekranie PC!

Pierwsz część
znakomitej serii
FREESPACE
ponownie w sprzedaży
już w marcu



2CD

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA
CDPROJEKT

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogromniaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Volition
www.volition-inc.com
3CD
niska cena 79 złotych

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19. Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

new s service
MENU
marzec 2000
http://www.ssonline.com.pl/
77
new s service
MENU

Słowo honoru, za miesiąc przybędzie MESSIAH. Wiary nie gaście!

8 Sserwis informacyjny

12 Specjalnie dla N SS

14 .....Wywiad z Emilianem Kamińskim
12 .....Wywiad z twórcami Planescape: Torment

16 W przygotowaniu

21 .....Anachronox
16 .....Call of Cthulhu
39 .....Combat Mission
22 .....Deus Ex
18 .....Devil Inside
28 .....Flight Combat
34 .....Golem
26 .....Formula 1 Grand Prix 3
33 .....Gunship!
24 .....Invictus
37 .....Majesty
20 .....Max Payne
27 .....Rally Masters
31 .....Silent Hunter 2
38 .....Space Empires 4
29 .....Stormbird
30 .....Tachyon
36 .....Tridonis
32 .....WW2 Online

40 Na pięć minut przed

40 .....Messiah
42 .....Soldier of Fortune

44 Opisy/Recenzje

48 .....Demise
51 .....Dragon Fire
60 .....Faraon PL
46 .....Final Fantasy 8
63 .....Flojd
62 .....Football World Manager 2000
50 .....Hazard
54 .....Jane's F–18
52 .....Le Mans 24 Hours
44 .....Slave Zero
69 .....The Bugs Bunny Lost in Time
58 .....The Sims
64 .....Toy Story 2
56 .....Tzar

70 W imadle

70 .....Atlantis 2 PL cz. 2
71 .....Battle Arena Toshinden 2 cz.2
72 .....Final Fantasy 8 cz.1
74 .....Spec Ops 2

76 Hardware

89 .....Atlas Świata
78 .....Creative Webcam Go
76 .....Diamond Viper II
80 .....Geforce 256
83 .....Guillemot Maxi Sound Fortissimo
84 .....Jaka to melodia?
82 .....Kierownice Thrustmaster
86 .....Multimedialna Kronika XX w.
77 .....Plustek Opticam
88 .....Testy Multimedialne: Fizyka
81 .....WinFast VR 300
79 .....Wingman Force Feedback Mouse
87 .....Wirtualna Podróż: Londyn

91 KGB

108 Cyberspace

119 .....Cyberfilm: Dark City
110 .....Dialog: Cyberpunk System
123 .....Domeny Internetowe
114 .....Fan Fiction
109 .....News
110 .....Przegląd stron Star Trek
118 .....„Stymulanty" XXI wieku
120 .....The Next Generation
122 .....Trekkies

Konkursy

129 .....Konkurs Faraon PL
127 .....Rozwiązanie konkursu Adaś i Pirat Barnaba
127 .....Rozwiązanie konkursu Nocturne
127 .....Rozwiązanie konkursu Tomb Raider

Redaktor naczelny
Emil „*Emilus*" Leszczyński
emil@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Waldemar „*Pegaz Ass*" Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Piotr „*Raven*" Leszczyński
piotrl@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*" Borawski
Paweł „*Pooh*" Chmielowiec
Dariusz „*Berger*" Góralski
Paweł „*Pejotl*" Jankowski
Kamil „*Kynes*" Kacperak
Konrad „*KKK*" Kwiatkowski
Grzegorz „*SCSI*" Młodawski
Maciej „*Mamut*" Ogiński
Mateusz „*Banzai*" Ożyński
Rafał „*Yossa*" Nowocień
Dariusz „*Konsolite*" Pasturczak
Rafał „*Jetboy*" Piasek
Adam „*Nubarus*" Piesiak
Zdzisław „*Pisiek*" Pisiński
Marcin „*Mayk*" Poprawa
Piotr „*Gunman*" Rożalski
Piotr „*Sokół*" Sokołowski
Dominik „*Teg*" Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

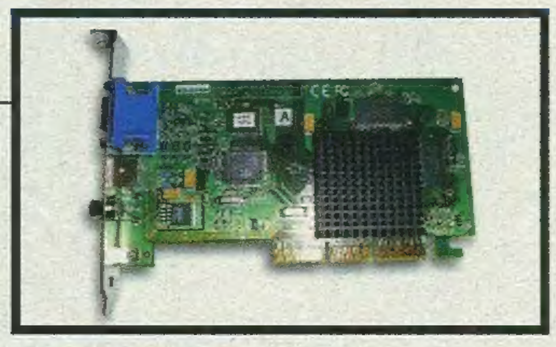
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Być żołnierzem to nie sztuka – wystarczy oblać egzamin na studia. Ale być żołnierzem samej Fortuny... to już nie lada wyzwanie. Miłośnikom realnego rzężenia i charczenia opowiadamy o tym na 5 minut przed premierą

UWAGA!!! Dział dla miłośników DIABLO 2 został przesunięty na koniec numeru i połączony z działem Kroniki RPG. Zniecierpliwionych egzorcystów prosimy o zaprzestanie inkantacji i zaśpiewów

Jeżeli jesteś podglądaczem i lubisz wsadzać nos w czyjeś życie... to się lecz! Albo zaaplikuj sobie mniej denerwującą innych formę nałogu – a taką jest gra THE SIMS



OK. Może i masz fajną siostrę, ale na pewno nie masz najnowszej technologii chipsetu graficznego SAVAGE 2000. He he, a Pooh ma;)

Już za rok matura, a my proponujemy zakuwanie FIZYKI z multimedialnego pakietu TESTY MULTIMEDIALNE Z SERII MATURA 2000

Dla tych, co skaczą i fruwają, stworzony został supergenialny dział DANGER ZONE – jeżeli się nie boisz, to nas odwiedź – strona 100

Jeżeli czujesz w sobie DIABŁA i nieobce Ci jest określenie SAMOTNY W MROKU, zajrzyj koniecznie na strony 18. i 19. – mamy tam coś specjalnie dla Ciebie!!!

Jeżeli jeszcze nie wszystko wiesz o PLANESCAPE: TORMENT lub w ogóle nie słyszałeś o tej grze, proponujemy Ci wyprawę do stwórców tego wykręconego na maksa świata. Pamiętaj – strony 12–13

Ta finałowa, wydawać by się mogło, fantazja trwa już ponad 5 lat. Czy nie wystarczy już tego???!

Wyścigi jak wyścigi, ale ta łódka... to znaczy bolid! Nie ma co, gra LE MANS 24 HOURS przeznaczona jest tylko dla mistrzów „fajery"

Jeżeli można coś powiedzieć, to ja w tym miejscu chciałbym po maturze zostać... carem!!! Tak, bo lubiłem ścinać ludziom głowy!!!

ZAPOWIADA SIĘ NIEŹLE

Tak, tak, pomimo zimowej aury, sezonu narciarskiego i ciszy przed burzą rok 2000 zapowiada się dla nas, graczy, całkiem nieźle. Masa nowych produktów, mających wywrócić do góry nogami pojmowanie przez nas zwrotu GRA KOMPUTEROWA, już jest szykowana. Co prawda na razie tylko w głowach programistów bądź na kartkach projektantów, ale zawsze to już coś. Pewnego rodzaju „przedbiegiem" do tego, co nas czeka, jest mocno rozbudowany dział W PRZYGOTOWANIU – polecam go Waszej szczególnej uwadze, gdyż zawarliśmy w nim zapowiedzi prawie 20 tytułów. Natomiast mocnymi dowodami na ewolucję gier będą dwie pozycje, o których ostatnio jest coraz głośniej, a mianowicie MESSIAH i SOLDIER OF FORTUNE. O tym pierwszym wielu mówi, że stworzy nowy gatunek gier komputerowych, SOF z kolei ma powalić na kolana pod względem realizmu wszystkich konkurentów z gromadki FPP. Nie będę się rozwodził nad dewaluacją, gdyż projekt ten dosyć dobrze zadziałał w numerze i działa ku zadowoleniu Czytelników, o czym można się przekonać czytając recenzje w tym numerze. Z ciekawych rzeczy polecam lekturę tekstów o: THE SIMS – niezwykle świeżej strategii, FINAL FANTASY 8 – tytule, który jest dowodem na wstecznictwo i powielanie starych pomysłów, LE MANS 24 HOURS – grze przeznaczonej dla miłośników wyścigów, FLOJD–zie – będącym mistrzostwem w odgrzewaniu, i TZAR–ze – ciekawej propozycji dla fanatyków strategii. Życzę miłego popołudnia

Emilus

Oto, co oznaczają oceny po dewaluacji:

1 – **KASZANA I BADZIEW!!! Nie, nie widziałem jej nigdy!!!**

2 – **CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.**

3 – **NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.**

4 – **GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.**

5 – **GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.**

6 – **GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.**

7 – **GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.**

8 – **GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.**

9 – **GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.**

10 – **GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!**

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

PL 59zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 79zł

PL 89zł

99zł

PL 99zł

99zł

125zł

149zł

209zł

ZESTAW THE SETTLERS III

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje. W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III!

PL 149zł

ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

PL 159zł

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

39zł PL

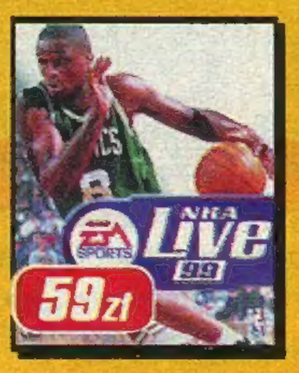
39zł

39zł

39zł

45zł

49zł PL



59zł

59zł

59zł

59zł

69zł

69zł PL

69zł PL

69zł

69zł

69zł

69zł PL

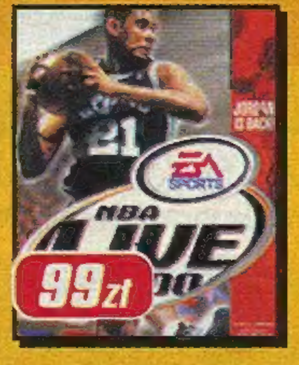
69zł PL

69zł PL

69zł PL

79zł PL

79zł PL



99zł

99zł

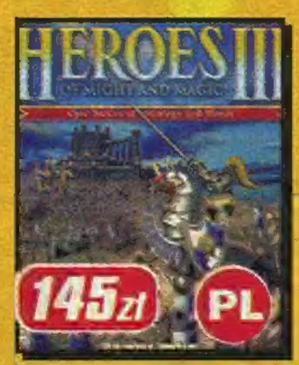
99zł PL

99zł

99zł

99zł PL

99zł PL



145zł PL

149zł PL

149zł

159zł

165zł

189zł

149zł

QUAKE II: QUAD DAMAGE
Zestaw kolekcjonerski Quake II zawiera:

- Quake II
- Quake II: Reconing
- Quake II: Groun Zero
- Quake II: Extremities
- Plakat Quake III

39zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

A.D. 2044 PL	45 zł	Machines	99 zł
Alien vs. Predator	149 zł	Mortyr	99 zł
Black Dahlia	99 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł
Caesar 2	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Mortyr	99 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Phantasmagoria	69 zł
Darkstone	99 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Duna 2000	89 zł	Prince of Persia 1 i 2	49 zł
Emergency	49 zł	Sin	99 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	System Shock 2	99 zł
Jack Orlando	49 zł	Total Annihilation	69 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Turok 2	69 zł
Knights & Merchants PL	49 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Lands of Lore 3	155 zł	Wing Commander V	69 zł

27zł

WROTA BALDURA

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników gry Baldur's Gate.

27zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

45zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69,
FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99zł

THE SIMS PL

Nowa gra twórców znanej serii SIM. Tym razem autorzy pozwalają nam pokierować podstawową komórką społeczną – rodziną.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Luty 2000

79zł

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Styczeń 2000

159zł

PLAN ESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

TEL.

FINAL FANTASY VIII

Prawdopodobnie jedna z największych, najlepiej wyglądających i najbardziej wciągających gier RPG w historii gier.
Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty/Marzec 2000

79zł

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Luty 2000

69zł

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Marzec 2000

159zł

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: I kwartał 2000

TEL.

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE PL

Długo oczekiwany dodatek do jednej z najbardziej znanych gier strategicznych Heroes of Might & Magic III. Dodatek oferuje kilkanaście nowych misji w trybie kampanii, nowych bohaterów i nowe rodzaje jednostek.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo

PREMIERA: Luty 2000

119zł

IMPERIUM GALACTICA II ANG/PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj neznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty/marzec 2000

79zł

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego aniołka, który ma zbawić świat.
Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

69zł

TZAR PL

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

MATROX nie próżnuje i w pocie czoła pracuje nad dwoma układami graficznymi. W okolicach wakacji pojawić się ma chip nowej generacji o oznaczeniach G800, obsługujący technologię T&L w pełni sprzętowo. Dodatkowo, G800 wykorzystywać ma wszystkie funkcje zawarte w DIRECT X.8 i wspierać wieloprocesorowość. Niestety, nie jest jeszcze znana wydajność tego chipu, ale raczej nie będzie ona niższa niż 500–600 megapikseli na sekundę dla pojedynczego układu. Natomiast zapowiadany na marzec/kwiecień układ G450 nie będzie miał (choć wcześniej tak zapowiadano!) pełnej obsługi T&L, tzn. transformacje będą obrabiane sprzętowo, a światła programowo...

NVIDIA w niedługim czasie zamierza zaprezentować swój najnowszy procesor graficzny o kryptonimie NV15. Chip ten sprzedawany będzie prawdopodobnie w dwóch wersjach: słabszej NV11 i mocniejszej NV15. Wydajność nowych układów firmy NVIDIA oscylować ma w granicach 600–800 megapikseli na sekundę, choć niewykluczone, że NV15 osiągnie fill rate zbliżony do 1 miliarda pikseli/sek! Taka wydajność, w połączeniu ze sprzętową obsługą efektów T&L, czynić będzie z tego układu poważnego konkurenta nawet dla VOODOO 5 6000! Dodatkowo NVIDIA pracuje nad nowym układem łączącym procesor grafiki i dźwięku, a że firma ta ma już na tym polu doświadczenie (chip NV1), należy oczekiwać naprawdę ciekawego procesora!

Garść wieści ze stajni INTEL–a... Producent ten zaprezentował plany dotyczące następczyni starej FSB o oznaczeniach GTL+. Nowa 128–bitowa szyna o kodowej nazwie „quad–pumped" charakteryzować się ma częstotliwością 400 MHz, dzięki czemu przepustowość systemu ma zwiększyć się czterokrotnie! Do obsługi tzw. „szybkiej szyny głównej" stworzony zostanie nowy chipset, o kodowej nazwie COLUSA, który wykorzystany zostanie do obsługi 32–bitowego FOSTER–a i 64–bitowego MCKINLEY–a. Ale to nie koniec wieści na temat poczynań krzemowego giganta... Na ukończeniu są już prace nad dwoma chipsetami obsługującymi płyty główne o nazwach SOLANO2 (i815e) oraz CAMINO2 (i820e). Oba układy oparte będą na nowym rdzeniu o nazwie ICH2, będącym rozwinięciem architektury HUB–owej, a oferującym m.in. obsługę AGP 4x, USB 2.0 (360 – 480 Mbit/s) oraz nowego interfejsu dyskowego – ATA/100, oferującego zapis na poziomie 89 MB, a odczyt z szybkością 100 MB/sek! Na rynku procesorów też będzie tłoczno! Według zapowiedzi INTEL–a na przełomie maja i czerwca w sprzedaży powinien pojawić się 933 MHz PIII na 133 MHz szynie. Wcześniej, bo pod koniec marca, pojawić się ma PIII 866 MHz oraz prawdopodobnie model 850 MHz na 100–MHz szynie. Na rynku CELERON–ów także znajdą się nowości! 600–MHz układ pojawi się w marcu, 666–MHz w kwietniu, a 700–MHz w maju. Natomiast WILLA-

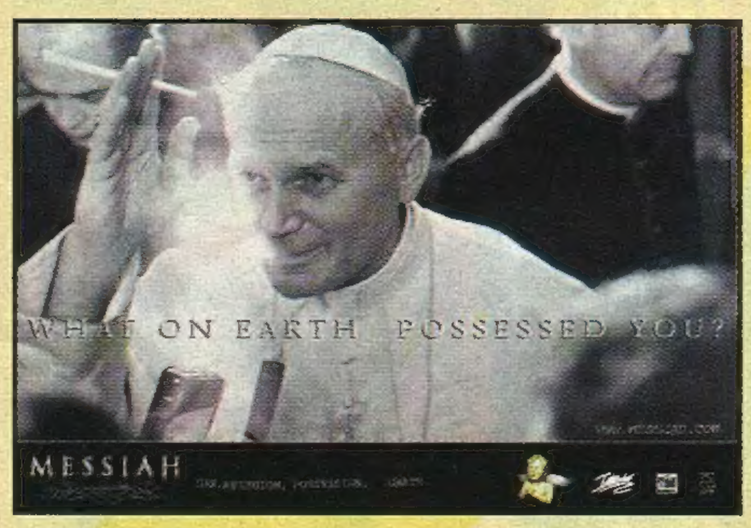
Nastał czas uspokojenia na rynku gier, pojawiają się tytuły mniej ważne bądź przekładane z okresu gwiazdkowego. Nie ukrywam, że wszyscy czekają na DIABLO 2, która oficjalnie i ostatecznie ma się ukazać na początku czerwca. A marzanna drży już ze strachu, co będzie jutro...

NEWSREADER (piotrl@ssonline.com.pl)

POLSCY DYSTRYBUTORZY

CD PROJEKT

Na 8 marca zaplanowano premierę oczekiwanego przez prawdziwych RPG–owców PLANESCAPE: TORMENT. To duże przedsięwzięcie, o którym wspominaliśmy już kilkakrotnie. Inne nadchodzące tytuły to MAJESTY (RTS z elementami simów, jego zdjęcie widzicie obok), SIMON THE SORCERER 3D (kwiecień/maj), TOY STORY 2 (marzec), ICEWIND DALE (kwiecień/maj) oraz GRAND PRIX 3 (kwiecień/maj). Na zakończenie prezentacja reklamy gry MESSIAH w zachodnich pismach. Czy u nas taki frywolny marketing miałby rację bytu, czy też śmiercionośne zastępy babć ze skajowymi torebkami wymierzyłyby sprawiedliwość plugawym prowokatorom?



IPS CG

Dystrybutor przełożył premierę gry SHOGUN na kwiecień, zaś do nowości wprowadzonych do planu wydawniczego dołączyły tytuły LEGO MEDIA, a mianowicie FRIENDS oraz ROCK RAIDERS. Poza tym w marcu ukażą się jeszcze: NASCAR 2000, FORMULA 1 MANAGER 2000 i CROC 2.

MIRAGE

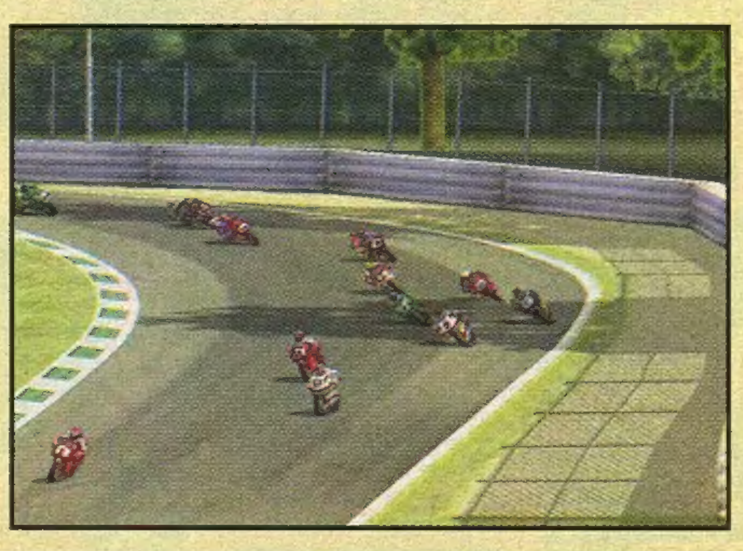
W lutym udało się MIRAGE–owi – trochę później niż w Stanach, ale wraz z europejską premierą – wydać FINAL FANTASY 8. Przy okazji warto wiedzieć, że ta firma wprowadziła bardzo interesującą metodę walki z piractwem, nazywaną DIY. Mianowicie za przysłanie egzemplarza pirackiej kopii gry uzyskuje się zniżkę na zakup oryginalnej wersji! Warto też nadmienić, że MIRAGE stał się oficjalnym dystrybutorem INFOGRAMES, co zaowocuje już niedługo wydaniem takich tytułów, jak: OUTCAST, SILVER, I–WAR „DEFIANCE" SPECIAL EDITION, SLAVE ZERO, LE MANS 24 HOUR, TOTAL AIR WAR i LUCKY LUKE. W związku z tą niespodziewaną zmianą należy się Wam sprostowanie – część gier w tym numerze NSS ma błędnie wypełnione pole DYSTRYBUTOR, bo zamiast MIRAGE wpisaliśmy jeszcze poprzedniego wydawcę, czyli CD PROJEKT. Obie strony przepraszamy.

PLAY-IT

Po wydaniu w terminie AGE OF WONDERS, AIRPORT i RISING SUN, oraz po nieco opóźnionej premierze lokalizacji FARAON–a, firma PLAY–IT zamierza wydać w marcu tylko REACH FOR THE STARS (159 zł). Ciekawe tytuły pojawią się za to w drugim kwartale roku: MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION (innowacyjna przygodówka, w której prowadzimy na zmianę trzy postacie), HIDDEN & DANGEROUS 2, DOGS OF WAR (notka w dziale zagranicznym) i CIVIL WAR 3.

SUPERBIKE 2000

Oddział gier sportowych ELECTRONIC ARTS kończy następcę SUPERBIKE z nieodzownym „2000" w tytule. Gra ma posiadać udoskonalenia wyświetlacza, tryb split–screen, kierowców zmodyfikowanych przy pomocy techniki Motion Capture, świeży komentarz i maszyny z sezonu 1999. Ulepszono także engine 3D, dzięki czemu umożliwiono wykorzystanie trybu software'owego wyświetlania. W grze zaś będzie można dowolnie podrasować swój motocykl, aby nosił zasłużone miano Superbike.



Demise
RISE OF THE KU TAN

DOBRA CENA
99 zł

Demise - gra na 500!

- co najmniej 500 godzin gry!
- ponad 500 gatunków potworów!
- ponad 500 przedmiotów!

Stwórz swoich bohaterów wybierając spośród dziewięciu ras (od małego Gnoma po olbrzymiego Giganta) i dwunastu profesji (od szlachetnego Paladyna do zabójczego Ninji). Poprowadź druzynę poprzez gigantyczny 30-to poziomowy labirynt peten potworów i niespodzianek. Zaprzyjaźnij się z wrogimi istotami i włącz je do swojej grupy. Wypełnij kilkaset zadań zlecanych przez ludzi z Miasta, handluj przedmiotami i pochwyconymi potworami.

Demise to rozbudowana opcja gry wieloosobowej na specjalnie stworzonym do tego celu serwerze.

PL kompletny help wewnątrz programu, łącznie ze szczegółowymi poradami dla początkujących w całości po polsku.

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: **(0 22) 832-46-43**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

ARTIFACT ENTERTAINMENT

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

METTE, choć podobno prototypy są już gotowe, zadebiutuje dopiero pod koniec roku z zegarem znacznie przekraczającym 1000 MHz! Mówi się nawet o 1400 MHz...

Największy konkurent INTEL–a, firma AMD, nie spuszcza z tonu... Właśnie do sprzedaży wszedł 850 MHz ATHLON wykonany w technologii 0,18 mikrona. Natomiast na oficjalnym pokazie zaprezentowany został miedziany ATHLON pracujący z zegarem 1100 MHz! Co więcej, nowa niemiecka fabryka AMD, w której został ten procesor wykonany, jest już prawie gotowa do masowej produkcji ATHLON–ów z zegarem przekraczającym 1 GHz!!!

WINDOWS MILLENNIUM EDITION to ostatnia odsłona starych okien opierających się na mocno wyeksploatowanym kodzie WIN 9X. Interfejs oraz większość narzędzi tego systemu operacyjnego dla mas pochodzić będzie z WINDOWS 2000. Premiera zaplanowana jest na 26 maja tego roku, ale chyba nikt nie wierzy w to, że WINDOWS ME pojawi się bez żadnych opóźnień...

IBM przymierza się do produkcji najszybszych na świecie chipów komputerowych. Ich potęga wynikać ma z ekstremalnie wysoko wydajnego zegara, którego szybkość wahać się będzie od 3,3 do 4,5 GHz (gigaherców)!!! Dodatkowo układy te mają posiadać (dzięki zupełnie nowej technologii, zwanej IP CMOS, czyli Interlocked Pipelined Complementary Metal Oxide Semiconductor) możliwość dynamicznego (oddzielnego) taktowania zegara dla poszczególnych elementów układu, dzięki czemu każdy z nich będzie działał na maksymalnych obrotach, a nie, jak to jest w dzisiejszych procesorach, pod dyktando zegara głównego!

Według specjalistów z MICRO DESIGN RESOURCES moc obliczeniowa nowej konsoli SONY o nazwie PLAYSTATION 2 będzie znacznie wyższa od najszybszych multimedialnych pecetów. Zastosowany w konsoli 128 bitowy procesor produkcji SONY i firmy TOSHIBA o nazwie EMOTION może jednorazowo przekształcić ok. 75 milionów polygonów oraz wyświetlić 2,4 gigapikseli/sek!!! Moc przetwarzania, rzędu 6,2 Gflopsa, osiągnięta przy 300 MHz zegarze, naprawdę robi wrażenie! Według MDR, PSX 2 osiągnie ponad dwukrotnie wyższą wydajność w stosunku do Pentium III 733 MHz przy pracy z aplikacjami wideo! Czyżby nadszedł czas na przesiadkę z peceta na konsolę?!

Wszyscy posiadacze akceleratorów firmy DIAMOND opartych na układzie SAVAGE 2000 mogą już w pełni skorzystać z technologii T&L zawartej w tym sprzęcie! Wystarczy pomajstrować w rejestrze, zmieniając w sekcji: (HKEY_CURRENT_CONFIG\Display\Settings) wartość zmiennej ICDHWTL z OFF na ON. Po tej zmianie benchmarki mierzące wydajność T&L powinny przyspieszyć przynajmniej trzykrotnie!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Sensacyjna wiadomość z ACTIVISION! Firma ta wykupiła od ID SOFTWARE prawa do WOLFENSTEIN–a 3D, a to w celu stworzenia sequela. Powrotem Williama Blazkowicza zajmie się grupa developerska GRAY MATTER INTERACTIVE STUDIOS (powstała głównie z teamu twórców KINGPIN–a i REDNECK RAMPAGE – XATRIX ENTERTAINMENT). Na razie wiadomo tylko (a może aż?) tyle, że gra będzie korzystać z engine'u QUAKE–a 3 i pojawi się w okolicach Gwiazdki tego roku. Ciekawe tylko, czy kontynuacja MORTYR–a będzie jakąkolwiek konkurencją dla WOLFENSTEIN–a po latach...

ECHELON

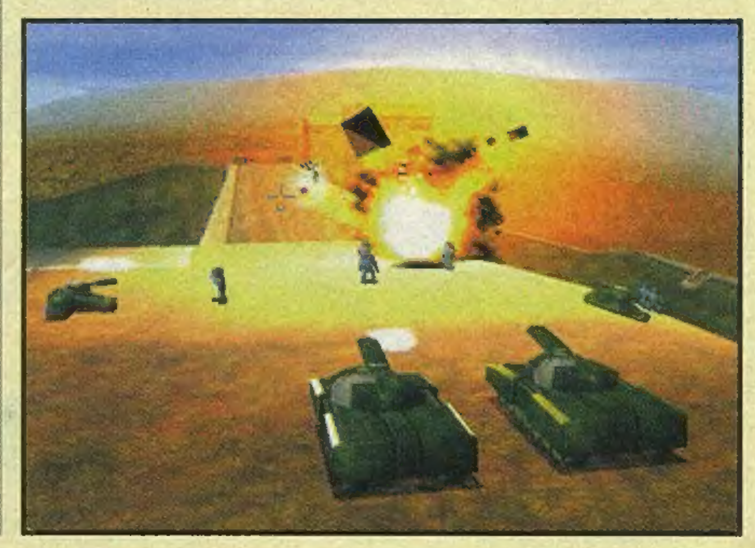
Dość pracowity i udany zespół BUKA (Rosja) dostarczy nam szansę przeżycia symulacji kosmicznej – ECHELON. Nasza rola będzie polegać na pilotowaniu kilku rodzajów maszyn w celu stłamszenia rewolucji w kolonii planetarnej. System kampanii, awansu w randze wojskowej i ponad 50 podniebnych monstrów w środowisku 3D powinno zapewnić nam nie lada atrakcje. Premierę zapowiedziano na trzeci kwartał tego roku.

WIZARDS & WARRIORS

Wygląda na to, że w końcu doczekamy się solidnej gry First Person RPG, a to dzięki ACTIVISION. WIZARDS & WARRIORS to RPG, w którym występuje 300 potworów z 75 ras i ponad 100 postaci NPC. Wybór bohatera to klasyczna decyzja pomiędzy rasami (11) i klasami (15); następnie przystępujemy do gry. Ciekawy jest system walki – od gracza zależy, czy trwa ona w czasie rzeczywistym, czy turowym. Celem gry jest pokonanie Lorda Ceta, którego można unicestwić w zapalczywym gniewie jedynie za pomocą dwunastotonowego odważnika... eeee... to jest... Miecza Mavina. Szczegóły tej niezwykle sprytnie wykoncypowanej fabuły poznacie już na jesieni.

DOGS OF WAR

W trzecim kwartale tego roku możemy się spodziewać strategii czasu rzeczywistego produkcji TALONSOFT. DOGS OF WAR będzie polegać na walce dwóch sił z przyszłości (z roku 2161), zamieszkujących niewielką planetę Primus IV.



Krew się leje...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

W polskiej wersji językowej wystąpili:
Andrzej Chyra, Marcin Troński,
Jeremi Jemiołowicz.

SKOUT

Skaut to:
- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym.
Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców
- szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce.
Przez pole siłowe może przedrzeć się
tylko jeden człowiek i jeden robot.
Ty i Twój Bitewny Dron.

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać,
to Skaut nie jest grą dla ciebie.
Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko
szybko naciskać spust!
- uwolnij zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

CENA
69zł

Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES

Soft Enterprises

Nubarus: Na początku, jako że miałem już okazję zagrać w PLANESCAPE: TORMENT, chciałbym po prostu pogratulować stworzenia wspaniałej komputerowej gry RPG.

Chris Avellone: Dzięki za miłe słowa – zespół poświęcił wiele czasu, aby stworzyć tę grę i jesteśmy bardzo zadowoleni z ostatecznego efektu. Nie byliśmy pewni, w jaki sposób zostanie ona odebrana, ale jak dotychczas opinie są całkiem pozytywne, tak więc jesteśmy bardzo zadowoleni – w pewien sposób dowartościowało to nas:) Najbardziej obawiałem się czytania filozoficznych debat na internetowych grupach dyskusyjnych poświęconych RPG o moralnych dylematach w TORMENT.

N: Jak długo trwała produkcja i co podczas tego procesu sprawiało Wam najwięcej trudności?

C.A.: Poświęciliśmy mniej więcej dwa lata, aby TORMENT uzyskał swój ostateczny kształt: Oczywiście korzystaliśmy z engine'u Bioware – Infinity – używanego wcześniej w BALDUR'S GATE. Oni spędzili 3 lata opracowując „silnik", zanim my uzyskaliśmy licencję, tak więc całkowity czas poświęcony na tworzenie „silnika" można zamknąć w okresie 5 lat. Najtrudniejszą częścią procesu było po prostu nauczenie się przekształcania samego programu, grafiki i interfejsu, tak aby pasował do engine'u. Po zrobieniu BALDUR'S GATE mieliśmy już doświadczenie w używaniu edytorów i narzędzi, co w wielkim stopniu nam pomogło, ale czasami natrafialiśmy na przeszkody w dokładnym przetwarzaniu pewnych aspektów grafiki i kodu programu na Infinity. W końcu nam się udało:) Inną trudnością w tworzeniu gry (związaną z całym projektem i poszczególnymi aspektami programowania) było zaznajomienie się z kodem źródłowym BALDUR'S GATE – większość naszych twórców była świeżo po FALLOUT–cie 1 i 2, które miały bardziej rozbudowany kod. Język opisowy BG był bardziej ograniczony, bez funkcji „Ifgthen" oraz możliwości użycia procedury „or", dlatego musieliśmy być ostrożni przy tworzeniu filmów i dialogów.

Jednakże te ograniczenia stanowiły niewielką przeszkodę – engine Infinity ma wiele silnych stron, a jego programiści są naprawdę dobrzy. Skala wysiłku, jaki Bioware włożył w przełożenie systemu RPG (AD&D) na język komputerowy, to pokaz wytrzymałości i cierpliwości, jaki – jak sądzę – niewielu programistów by przeżyło:)

N: P:T to pierwsza gra, której akcja rozgrywa się w świecie AD&D: Planescape. Jak wiadomo, jest to uniwersum o niemal nieograniczonych możliwościach. Jak, Twoim zdaniem, udało się go Wam przenieść na ekrany monitorów?

C.A.: Musieliśmy zmierzyć się z nieskończonością uniwersum Planescape, pokazując tylko jego drobny wycinek, a jednocześnie wywołując wrażenie, że ten fragment pokazany w grze jest częścią multiświata, który go otacza. W rezultacie bardzo ostrożnie wybieraliśmy lokacje – przedstawiliśmy tylko nieliczne miejsca w Outer Planes i zaledwie kilka frakcji w Planescape. Ale za to umożliwiliśmy graczowi poznanie większej części Sigil – centralnej części uniwersum. Czuliśmy, że dopóki wybrane przez nas lokacje będą zawarte w grze, to możemy prawidłowo oddać całą złożoność Planescape. Myślę, że to było słuszne założenie. To całkiem interesujące, bo choć Planescape jest o przemierzaniu światów, to istnieje w nim tak wiele kwestii związanych z filozofią, wiarą i religią, które leżą u źródeł całego uniwersum, że w rzeczywistości nie trzeba zawierać w grze wszystkich lokacji, aby zaprezentować je graczowi. Wystarczy sportretować je poprzez kontakty z NPC i potem pozwolić graczowi zobaczyć konsekwencje takich kontaktów.

N: Nie jest tajemnicą, że tworzeniem gry zajmowały się między innymi osoby wykonujące tę samą pracę nad FALLOUT–em 2. Jakie funkcje pełnią ci ludzie przy tworzeniu TORMENT–a?

C.A.: Większość ekipy z FALLOUT–a 2, która przeszła do TORMENT–a, to byli projektanci i programiści – ale ironią losu jest fakt, że te efekty, które naprawdę robią wrażenie w P:T stworzyli ludzie mający niewiele wspólnego z FALLOUT–em 2. Nasz producent, Kenneth Lee, był odpowiedzialny za projektowanie, które możesz zobaczyć w grze, Rob Holloway, nadzwyczajny programista zaklęć, odpowiadał za przełożenie ich na ekran komputera (co zajęło mu cały rok), natomiast Eric Campanella i Chris Jones zrobili te fascynujące efekty wizualne zaklęć (Eric był naszym głównym grafikiem, projektantem postaci i animatorem gry, a Chris, który wcześniej pracował przy FALLOUT–cie 2, przygotował tony filmów, teł i postaci do gry). Cała czwórka wylewała krew i łzy, aby wydobyć z zaklęć wszystko to, czym mogą być – zaklęcia w grze naprawdę odbiorą Wam oddech. Są cudowne.

N: Czy na samym końcu gry wszystko się wyjaśni? Czy może nawet po jej skończeniu chcieliście zasiać ziarnko niepewności w sercach graczy? I w związku z tym przemycę jeszcze jedno pytanie: będzie kontynuacja?

C.A.: Jeśli „przebiegniesz" przez grę i nie będziesz zwracał uwagi na to, co inni mają do powiedzenia, Twoje doświadczenia na jej końcu nie będą tak satysfakcjonujące, jak innego gracza, który dowiedział się od spotykanych NPC wszystkiego, co mógł, np. o przeszłości Bezimiennego (głównego bohatera gry – przyp. Nubarus). Wprawdzie są tu miejsca, gdzie będziesz musiał walczyć, i to ciężko, ale tak naprawdę to nie jest cel gry. Jeśli wstrzymasz swoje ataki do czasu, aż dowiesz się od swoich przeciwników wszystkiego, koniec gry na pewno Cię usatysfakcjonuje. Zakończenie nie zawsze musi być szczęśliwe, tylko właściwe dla Ciebie – i to jest dokładnie to, co chcieliśmy osiągnąć. Jeśli chodzi o kontynuację albo dodatek, to przypuszczam, że zależy to od tego, jak P:T zostanie odebrany i czego będą chcieli fani. Ogólne wrażenia, jakie sygnalizują nam fani, są takie, że woleliby raczej kontynuację niż dodatek. Tak czy inaczej, jeśli TORMENT się sprawdzi, to pojawią się inne produkty sygnowane znakiem Planescape – mam przynajmniej taką nadzieję. To mój ulubiony świat AD&D.

N: Jak wiele czasu, według Waszych obliczeń, zajmie pomyślne ukończenie gry (łącznie z pobocznymi zadaniami)?

C.A.: Przynajmniej 50 godzin. Jest to możliwe do zrobienia szybciej, ale wtedy sam odbierzesz sobie większość zabawy.

N: To, co dziś chyba najbardziej przyciąga graczy do komputerowego RPG, to nieliniowy i wielowątkowy scenariusz. Powiedz, jak udało się Wam zrealizować to założenie?

C.A.: TORMENT jest mieszanką elementów linearnych i nielinearnych. Istnieją pewne punkty kluczowe, które musisz osiągnąć, aby przejść grę, ale między nimi zostawiliśmy wielką przestrzeń dla gracza, którą może eksplorować według swego życzenia. Przygotowaliśmy też całe mnóstwo wariantów osiągnięcia punktów kluczowych. Dwóch różnych graczy może dojść do tych samych momentów, ale metody, jakich użyją, aby się tam dostać, mogą być drastycznie różne. Szczególną uwagę zwróciliśmy na zdolności, statystyki, skłonności moralne i styl gry, a gracze znajdą liczne możliwości wykreowane specjalnie dla takiego typu postaci, jaką stworzą. To jedna z wielu filozofii projektowania gier, jakie wynieśliśmy z serii FALLOUT.

N: Jak np. w porównaniu z FALLOUT–em 2 czy BALDUR'S GATE rozwinęły się osobowości NPC w naszej drużynie? I jak wielu potencjalnych członków swojej kompanii spotkamy podczas całej gry?

C.A.: Jesteśmy bardzo zadowoleni z osobowości postaci w P: T. Bardzo nam się podobało, że w FALLOUT–cie 2 można było rozmawiać z postaciami z drużyny, dlatego przenieśliśmy tę opcję do TORMENT–a – co więcej, członkowie Twojej drużyny (wszystkich siedmiu możesz spotkać w trakcie gry) będą zmieniali swoje zachowanie w zależności od tego, jak będziesz się do nich odnosił. Mogą stać się silniejsi, słabsi, a nawet zakochać się w Tobie! Bohater może wynieść liczne korzyści z kontaktów z nimi, np. otrzymać nowe zdolności, wspomnienia, sekrety itd. Każdy członek drużyny ma szczegółową historię, osobowość i motywacje, które z czasem stają się coraz bardziej wyraziste.

N: Teraz sprawa „dobra i zła" w grze – czy odgrywając czarny charakter będziemy szykanowani, czy wreszcie otrzymamy pod tym względem wolną rękę?

C.A.: Postanowiliśmy Ci dać wolną rękę – możesz wybrać takie statystyki, jakie Ci się podobają, robić co Ci się podoba i jak Ci się podoba. Daliśmy graczowi olbrzymie możliwości w kontaktach z NPC i środowiskiem. Przyznajemy, że byłoby dla Ciebie lepiej, gdybyś nie biegał dookoła, zabijając każdego, kogo spotkasz (niektórzy NPC mogą Ci być później potrzebni żywi), ale jeśli zabijesz kogoś ważnego dla wykonania questu, gra Cię o tym poinformuje. Pamiętaj, by najpierw zadawać pytania, a dopiero potem kroić przeciwnika toporem!

N: Jak zwykle nasz bohater zdobywa doświadczenie poprzez walkę i pomyślne wypełnianie zadań. Dodatkowe punkty i umiejętności otrzymujemy także, gdy przypomnimy sobie coś z naszej przeszłości, jako że – oczywiście – cierpimy na amnezję. Jak duże znaczenia ma ta ostatnia opcja w porównaniu do

PLANESCAPE: TORMENT

- WYWIAD Z TWÓRCAMI -

Miesiąc temu zaprezentowaliśmy Wam recenzję wspaniałej gry RPG PLANESCAPE: TORMENT. W oczekiwaniu na polską wersję produktu wypełniamy ów czas wywiadem z głównym projektantem P:T. Życzymy miłej lektury!

Adam „Nubarus" Piesiak

standardowych sposobów zdobywania doświadczenia?

C.A.: Przekonasz się, że 70–80% doświadczenia w P:T uzyskasz poprzez wykonywanie questów, rozmowy z innymi i odzyskiwanie wspomnień. Wspomnienia wracają do głównego bohatera pod kilkoma postaciami. Zawsze kiedy przypomni on sobie część swojej przeszłości, uzyskuje jakiś znaczący bonus – doświadczenie, nowe zdolności albo wartościowe informacje. W rzeczywistości odzyskiwanie wspomnień w P:T jest przynajmniej tak ważne, jak zabijanie potworów w innych grach RPG.

N: Na samym początku rozgrywki sporo czasu zajmie nam zwiedzanie miasta Sigil. Czy mógłbyś wymienić inne plany i miejsca, które będziemy mogli odwiedzić? Jak dużo takich dodatkowych lokacji znajdziemy w grze?

C.A.: Ponieważ gra zaczyna się w Sigil – jest ono centrum świata Planescape – zdecydowaliśmy, że duża jego część będzie służyła zapoznaniu gracza z tym miejscem. Wprowadziliśmy też kilka Outer Planes, które gracz może zwiedzić w czasie gry – w sumie jest ich pięć (m.in. Limbo i Ethereal Plane).

N: Uraczyliście graczy niesamowitą ilością tekstu, przez który muszą przebrnąć. Z jednej strony są to bardzo dokładne i nieraz iście epickie opisy danej osoby czy sytuacji, lecz z drugiej strony – tak dużo czytania może lekko znużyć. Czy patrząc na to z dzisiejszej perspektywy uważasz, że takie posunięcie było trafne?

C.A.: Gracz musi przyswoić mnóstwo tekstu, dotyczącego zarówno jego questu (sam dziennik jest ogromny), jak i nieskończonego świata, który go otacza. Wprowadziliśmy do gry znaczące partie tekstu, mające za zadanie przybliżyć graczowi inne postacie, potwory, a nawet przedmioty, i z mojego punktu widzenia ma to sens. Aby być uczciwym, muszę powiedzieć, dziś nie wiem, czy to była właściwa decyzja – to zależy od gracza. Bezpieczniej jest powiedzieć, że BLACK ISLE nie będzie robił tak bardzo rozbudowanych tekstowo gier jak TORMENT:) Jeśli to zrobimy, to chłopcy od lokalizacji przyjdą i nas spalą.

N: Czy specjalnie dla czytelników NSS mógłbyś zaprezentować fragment tekstu z gry, który Twoim zdaniem najlepiej oddaje jej nastrój?

C.A.: Oto opis Ignusa (jednego z potencjalnych członków drużyny), gdy spotykasz go po raz pierwszy, płonącego jak pochodnia w barze „Smoldering Corpse" (Tlące Się Zwłoki):

„To skwierczące, wijące się stworzenie kręci się powoli nad żelaznym rusztem znajdującym się na podłodze baru. To coś może kiedyś było człowiekiem, ale obecnie jego skóra jest zwęglona do tego stopnia, że nie można tego stwierdzić. Strumienie ognia formują wieniec wokół ciała stworzenia, a płomienie liżą te kilka istniejących fragmentów ciała, powodując, że wrą i spływają jak wosk po szkielecie istoty".

N: Czy jako zespół tworzący grę jesteście zadowoleni ze swego dzieła? I ile rzeczy uległoby zmianom, gdyby dano Wam jeszcze kilka miesięcy?

C.A.: Jesteśmy TORMENT–em całkiem usatysfakcjonowani. Jest tylko kilka mało znaczących rzeczy, które pragnęlibyśmy w nim zmienić, oraz błędów, które chcielibyśmy wyłapać. Teraz, gdy decyzję już zapadły, nie ma praktycznie nic, co chcielibyśmy dodać do gry. Myślę, że jest jednak kilka rzeczy, których w niej nie zawarliśmy, takich jak srebrna broń, wrażliwość na żelazo, a także zmiany właściwości broni magicznych w zależności od światów, w jakich się znajdują. Ale każdy ważny aspekt, który chcieliśmy widzieć w grze (zaklęcia, czas gry, fabuła, głębia interakcji, grafika, dopracowanie członków drużyny, bogactwo charakterów itd.) udało nam się przygotować: Osobiście jestem zdziwiony, jak dużo rzeczy udało nam się włożyć do tej gry. Jeśli mam być szczery, to ekipa tworząca TORMENT jest najlepszym zespołem, z jakim kiedykolwiek współpracowałem – to widać w grze na każdym kroku.

N: Dlaczego nie zdecydowaliście się na zaimplementowanie opcji multiplayer? Uważasz, że dzięki temu gra zyskała, czy może wprost przeciwnie – straciła?

C.A.: Myślę, że to była wada, jeżeli chodzi o atrakcyjność rynkową gry, ale pozbawienie P:T funkcji multiplayer podniosło walory singla. Zdecydowaliśmy na początku, że robimy grę dla pojedynczego gracza, ze zdecydowanym naciskiem na scenariusz, i po prostu poszliśmy w tym kierunku.

N: Co sądzisz o lokalizowaniu PLANESCAPE: TORMENT? Jak zapewne wiesz, gra ukaże się na polskim rynku w naszym ojczystym języku.

C.A.: Nie wiem zbyt dużo o tłumaczeniu P:T – poza faktem, że gra jest diabelsko trudna do przełożenia ze względu na liczbę słów. Mam nadzieję, że tłumacze nie padną trupem w czasie przekładania tekstu:)

N: Jak oceniasz PLANESCAPE: TORMENT na tle BALDUR'S GATE, któremu zarzucano odniesienie sukcesu dzięki dużej komercji?

C.A.: Obydwie te gry są naprawdę dobrymi erpegami i wiele zawdzięczamy Bioware, gdyż pozwolili nam użyć swego engine'u. Myślę, że BALDUR'S GATE odniósł bardziej błyskotliwy sukces i stał się większym klasykiem, niż TORMENT kiedykolwiek będzie. A BALDUR'S GATE 2 powinien być lepszy od BG1 i TORMENT–a razem wziętych. Myślę, że TORMENT to dobra gra RPG, ale to nie jest tradycyjny RPG, a natura świata Planescape może zniechęcić niektórych graczy. Ale jeśli chciałbyś na chwilę odłożyć miecz oraz klasyczną fantasy na bok i spróbować czegoś innego, TORMENT z pewnością wart jest spędzonego z nim czasu.

N: Gdybyś miał szczerze wystawić P:T notę w skali od 1 do 10, to na jaką cyfrę byś się zdecydował?

C.A.: Dałbym jej 9. Myślę, że to cholernie dobra gra RPG, ale pamiętaj, że jestem stronniczy.

N: Czy pracujecie teraz nad czymś nowym poza PLANESCAPE: TORMENT?

C.A.: Nie mam zbyt wiele czasu na nowe pomysły, odkąd zaokrętowałem się na statek TORMENT–a (od kilku tygodni pracujemy na patchem, a także nad sprawami przekładów), jednak powinieneś usłyszeć jakieś nowe zapowiedzi ze stajni BLACK ISLE STUDIOS, dotyczące produktów, nad którymi właśnie pracują. Niektóre z nich spowodują, że odpadnie Ci szczęka!

N: Dziękuję za wywiad i życzę dalszych sukcesów.

C.A.: Dzięki za wywiad. Jeżeli miałbyś jakiekolwiek inne pytania lub opinie o grze, skontaktuj się z nami.

Na pytania odpowiadał Chris Avellone – PLANESCAPE: TORMENT Lead Designer.

Specjalnie dla NSS wywiad z... EMILIANEM KAMIŃSKIM

Powodem, dla którego spotkałem się z panem Emilianem Kamińskim, był jego udział w przygotowaniu polskiej wersji językowej gry PLANESCAPE: TORMENT. Tego rodzaju praca to dla aktorów nowe wyzwanie – ciekawe, czy wśród nich zapanuje moda na dubbingi?

Do naszego spotkania doszło w przytulnych wnętrzach Teatru Narodowego w Warszawie, na półtorej godziny przed kolejnym przedstawieniem z udziałem Emiliana Kamińskiego.

NSS: Pojawia się Pan w grze PLANSCAPE: TORMENT w dość niecodziennej roli...

Emilian Kamiński: Tak, występuję jako czaszka i nazywam się Morte.

NSS: Proszę powiedzieć dwa słowa o tym, jak przygotowuje się pan do takiej pracy?

E.K.: Przed RÓŻOWĄ PANTERĄ (HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA – pierwsza produkcja z udziałem pana Emiliana – przyp. red.) poprosiłem wydawcę o dostarczenie kasety wideo z sekwencjami z gry. Przy P:T nie było już takiej potrzeby, scenariusz był doskonale przygotowany, a ja znałem fabułę z opowiadania.

NSS: Jak przebiegała praca nad grą?

E.K.: Była to dość ciekawa realizacja, ponieważ pozostawiono mi wiele swobody. Miałem dość luźno zarysowany plan postaci i solidnie przygotowaną listę dialogową. Bardzo podobają mi się sztuczki z głosem, zmiany intonacji, szybkości wypowiadania kwestii... To jest bardzo miłe uczucie, gdy ma się tak duże pole do interpretacji.

NSS: W ilu podobnych projektach brał pan udział do tej pory?

E.K.: W wielu, ponieważ sporo pracuję przy dubbingu, ale jeśli mówimy o grach, to była to moja druga rola. Jednakże te dwa typy pracy nie różnią się jakoś zasadniczo.

NSS: Przy dubbingowaniu filmu chyba łatwiej jest interpretować kwestie, w grach przecież nierzadko wypowiada się dosłownie po dwa wyrazy.

E.K.: Od tego jest warsztat aktorski, różnorakie ćwiczenia głosowe i interpretacyjne. Poza tym zwykle rejestruje się po dwie, trzy

wersje tego samego zdania, żeby potem realizator miał z czego wybrać. Zresztą, główna różnica pomiędzy aktorstwem scenicznym a dubbingowym polega na tym, że w tym drugim ograniczeni jesteśmy do gry samym głosem.

NSS: Czy pojawienie się zapotrzebowania na profesjonalne usługi dubbingowe wśród wydawców gier ma jakiś istotny wpływ na środowisko aktorskie?

E.K.: Dla aktora jest to praca jak każda inna. A jakość jej wykonania zależy już wyłącznie od jakości przygotowania.

NSS: Wróćmy na chwilę do RÓŻOWEJ PANTERY – polska wersja uchodzi wśród graczy za lepszą od oryginału.

E.K.: Miło mi to słyszeć, tym bardziej, że grałem tam szczury i strusia. Ponieważ widziałem całą grę, to mogę powiedzieć, że Amerykanie nie stanęli na wysokości zadania. Pozostawili wiele niedoróbek, mogli to zrobić lepiej.

NSS: Czy praca przy takiej grze ma w sobie coś z zabawy?

E.K.: Oczywiście! Ja się bawiłem dodatkowo, bo oprócz grania trzech różnych postaci robiłem jeszcze chóry.

NSS: Czy aktorzy dubbingujący pracują razem, czy osobno?

E.K.: Zwykle pracuje się osobno, cisza i skupienie sprzyja jakości.

NSS: A w ogóle Pan grywa?

E.K.: Nie. Ja się na komputerach kompletnie nie znam – wiem, że są i że są pożyteczne.

NSS: Ponieważ zbliżamy się do końca rozmowy, to czy chciałby Pan jeszcze dodać coś od siebie?

E.K.: Tak. Chciałbym z tego miejsca zaapelować do twórców gier i osób odpowiedzialnych za to, co oglądamy w telewizji i kinie, żeby zaprzestali epatowania przemocą! Najwyższa pora skoncentrować się na tworzeniu produkcji o pozytywnym nastawieniu do życia. Ja wiem, że jest to o wiele trudniejsze w realizacji od strzelania, zabijania, niszczenia, ale kto powiedział, że kultura i sztuka mają być łatwe? Może warto sobie zadać trud i pomyśleć, jaki cel jest do osiągnięcia, bo jaki osiągnęliśmy, to widać już, niestety, na ulicach.

NSS: Dziękuję za rozmowę. W Waszym imieniu gaworzył

Pegaz Ass

W Różowej Panterze grałem szczura

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA
TYLKO W MARCU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**

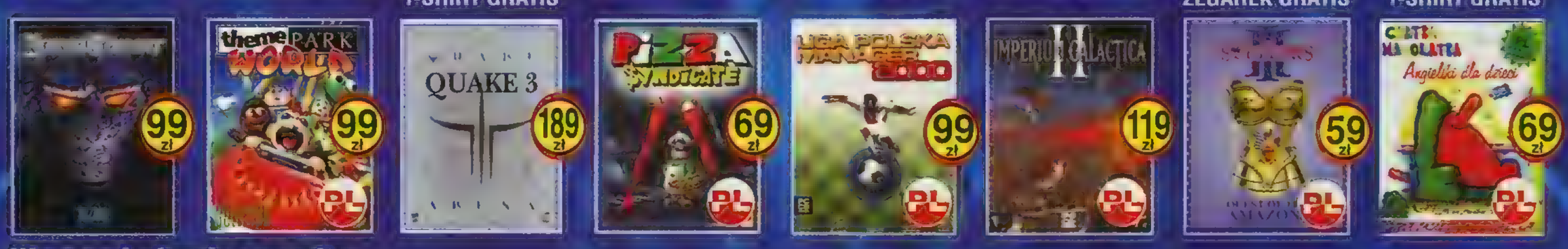
- **99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

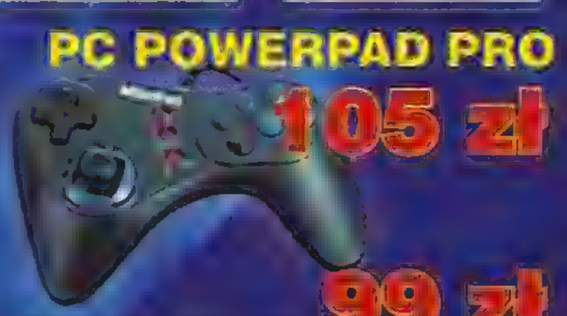
Rok założenia 1991

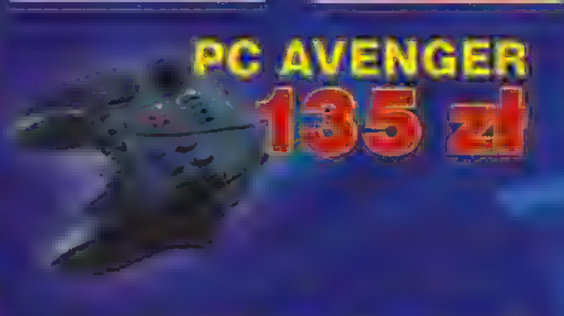
ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl



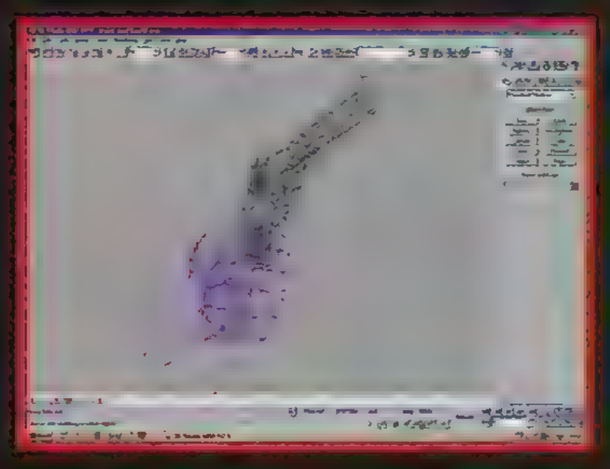
W naszej ofercie ponadto:

Adaś i Pirat Barnaba pl	69	Need for Speed 5: Porche	tel.
Atlantis 2 pl	79	Nomad Soul	149
C&C + Cover Operations	85	Panzer General 3D	99
C&C: Tiberian Sun	99	Planetscape Torment pl	159
Croc 2	99	Rally Championship pl	99
Driver	99	Rayman 2	99
Faust pl	79	Screamer Rally	59
Freespace 2 pl	79	Settlers 2 pl	45
Gabriel Knights 3	tel.	Simcity 3000	99
Heroes of Might&Magic 3	144.	Sid Meier's Gettysburg	59
Hopkins FBI	69	Swat 3D	159
Jagged Alliance 2 pl	69	Transport Tycoon Deluxe pl	45
Kroniki Czarnego Księżyca pl	69	Unreal Tournament	99
Liga Polska Manager 2000 pl	99	Warcraft	39
Messiash pl	69	Warhammer - Dark Omen	59
NBA Live 2000	99	Worms	39





Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

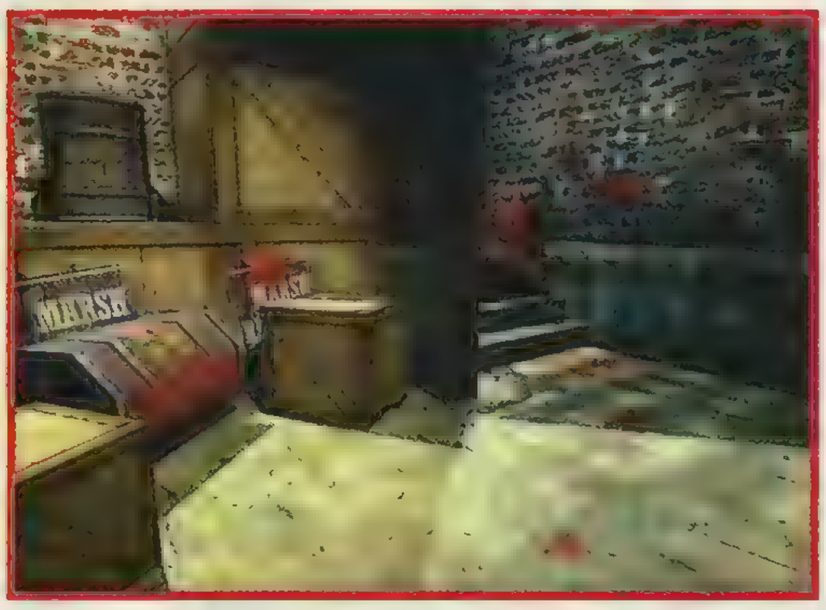


W PRZYGOTOWANIU
CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

„Wydaje mi się, że największym dobrodziejstwem na tym świecie jest fakt, że umysł ludzki nie jest w stanie zrozumieć sensu naszego istnienia. Żyjemy na spokojnej wyspie ignorancji, pośród czarnych mórz nieskończoności, i wcale nie jest powiedziane, że w swej podróży zawędrujemy daleko."

H.P. Lovecraft
„Zew Cthulhu"

Było już kilka gier, których akcja teoretycznie rozgrywała się w świecie stworzonym przez H.P. Lovecrafta, chociażby kultowa i niezapomniana pozycja pt. ALONE IN THE DARK. Niedawna licencję na ten tytuł wykupił HEADFIRST PRODUCTIONS, a jego pracownicy już prawie od pół roku pracują nad CALL OF CTHULHU – DARK CORNERS OF THE EARTH. H.P. Lovecraft to pisarz grozy, który stworzył przedziwną mitologię istot niegdyś zamieszkujących Ziemię. Teraz potężni bogowie oczekują w uśpieniu chwili, gdy gwiazdy odpowiednio się ułożą, a oni na powrót ożyją... Wielu fanów gier fabularnych z pewnością zna wspaniały system RPG pt. „Call of Cthulhu", wydany także w Polsce pt. „Zew Cthulhu" (w swoim czasie przyjrzymy mu się bliżej w Kronikach RPG). Przenosisz się do Anglii w roku 1920 i jesteś prywatnym detektywem. Chociaż zawód to w tamtych czasach dość popularny, to nieco odróżniasz się od innych ludzi, gdyż na swój sposób udało Ci się przebić przez „zasłonę". Zaczynasz dostrzegać prawdziwe oblicze otaczającej rzeczywistości – oto i gwiazdy ułożyły się we właściwej koniunkcji. Można by przypuszczać, że mamy do czynienia z kolejną grą RPG, lecz – niestety (lub jak kto woli – na szczęście), tak nie jest, gdyż COC:DCOTE to tytuł z gatunku FPP. Nie należy jednak spodziewać się, że będzie to strzelanina polegająca na zgładzaniu kolejnych przerażających bestii – wprost przeciwnie! Do swej dyspozycji będziesz miał tylko kilka broni, takich jak pistolet, shotgun czy materiały wybuchowe (przypominam, iż mamy rok 1920).



Rozwiązania siłowe nie będą zbyt częste a gra wymagać ma logicznego myślenia, bez którego ani rusz przy rozwiązywaniu kolejnych tajemnic. Nie obejdzie się też bez rytuałów, które trzeba będzie odprawić, aby np. odesłać mityczną istotę. Co interesujące – twórcy gry przygotowali dla nas sześć osobnych przygód, które w dodatku podzielono na kilka rozdziałów – część z nich oparta jest na oryginalnych opowiadaniach Lovecrafta, takich jak „Widmo nad Innsmouth" czy „W górach szaleństwa". Co ciekawe, przeniesieni zostaniemy również do Dreamlands (Krainy Snów). Ci z Was, którzy mieli bliższy kontakt z mitami Cthulhu, wiedzą, że ważnym aspektem jest tutaj psychika. Zwykły człowiek, który zagłębi się w te sprawy, zazwyczaj kończy w szpitalu psychiatrycznym, nie mówiąc już o tym, co dzieje się, gdy ujrzy przerażającą istotę. W grze zostanie to odwzorowane w dość specyficzny sposób. Otóż możemy zapaść na różnego rodzaju choroby psychiczne – paranoję, schizofrenię lub rozdwojenie jaźni – zaczniemy słyszeć dziwne głosy, szepczące nam coś do ucha, naszym oczom ukażą się dziwne istoty (duchy?), a ludzie zaczną wyglądać jakoś inaczej – czyżby to Oni byli wszystkiemu winni? Engine gry jest bardzo dokładny, zaś każdy przedmiot ma swoją wagę oraz wytrzymałość. Przykład: jeżeli wrzucimy do pokoju dynamit, niektóre rzeczy roztrzaskają się w drobny mak, a inne zostaną tylko lekko naruszone (np. szyby w oknach albo całkowicie popękają, albo – jeżeli były oddalone od epicentrum wybuchu – ulegną tylko lekkiemu uszkodzeniu). Nie zabraknie również opcji multiplayer, choć – jak przyznają twórcy – nie będzie to rzecz najważniejsza podczas pracy nad tą grą. Do ostatecznej premiery mamy jeszcze naprawdę sporo czasu (spodziewany termin to czwarty kwartał 2001 r.), ale już teraz CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH zapowiada się świetnie. Bylebyśmy tylko wytrzymali psychicznie do premiery...

Nubarus
Headfirst Productions

Poznaj nowego sprzymierzeńca

Nemesis™ – rozszerzenie kolekcjonerskiej gry karcianej Magic: The Gathering® wprowadza nową mechanikę gry, która przełamie obronę przeciwnika.

LAKKOLITY – kiedy ten nowy typ stwora zostaje zablokowany, może skierować zadane przez siebie obrażenia na dowolnego stwora przeciwnika.

GASNĄCE KARTY – atakują przeciwnika i znikają zanim zdąży zauważyć co się stało.

NEMESIS

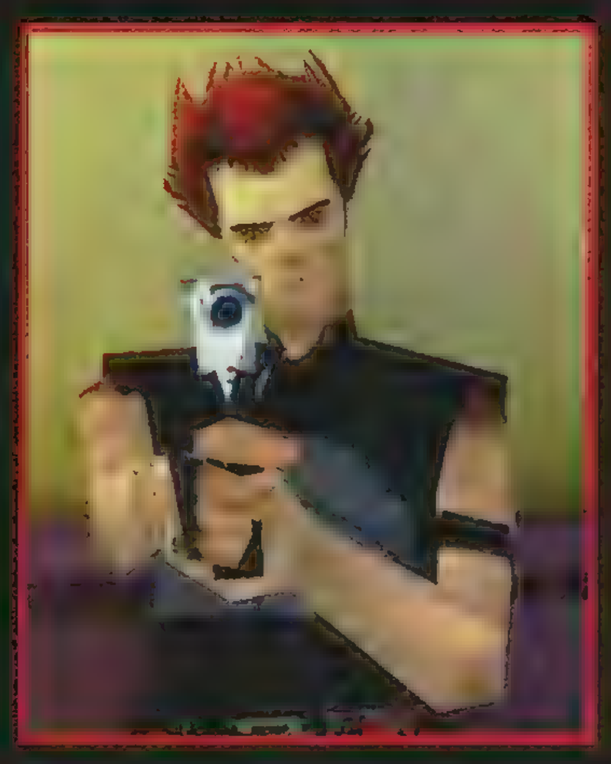
15 lutego 2000

www.isa.pl lub www.wizards.com/europe

Informacje o sprzedaży : 0-22 634 47 90
oraz Promocja Kart Lądów

MAGIC The Gathering®

Wszystkie znaki handlowe są własnością Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards



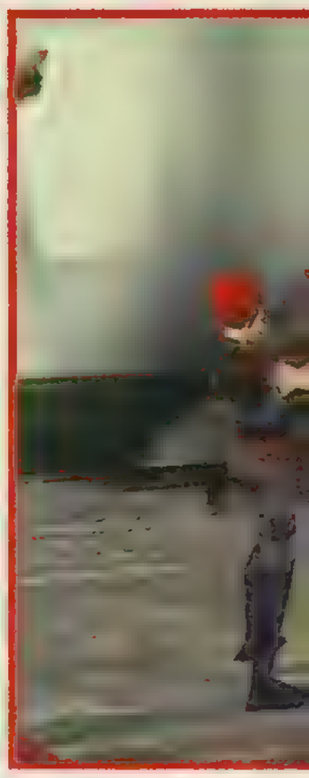
Witamy w pierwszym na świecie interaktywnym programie telewizyjnym o zabijaniu! Tylko u nas, całkowicie na żywo, zobaczycie zmagania śmiałków ze straszliwymi niebezpieczeństwami! W naszym programie nie ma kaskaderów, trików filmowych ani ślepych pocisków! Krew jest prawdziwa, a śmierć nigdy jeszcze nie była tak... życiowa!

Czy pamiętasz jeszcze film „Running Man" z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej? Jeśli nie, to pozwól, że Ci przypomnę. W dalekiej przyszłości schwytani przestępcy nie trafiają do celi śmierci, tylko dostają szansę wykupienia się z łap Kostuchy – przynajmniej teoretycznie. Oto skazańcy biorą udział w wielkim telewizyjnym show, w którym muszą „jedynie" przeżyć kilka etapów specjalnej gry. Na każdym poziomie czyha wielki, uzbrojony po zęby zabijaka, którego należy pokonać. Zwycięzca wyniesie głowę na karku i – kto wie? – weźmie udział w losowaniu wielu atrakcyjnych nagród. Och, na pewno już wszystko sobie przypomniałeś, z ubranym w obcisłą lycrę Arnoldem włącznie!

O tym wielkim dziele kinematografii lat osiemdziesiątych wspominam dlatego, że istota gry DEVIL INSIDE jest bardzo zbliżona do tego obrazu. Oczywiście, istnieją pewne różnice... ale może od początku. Tytułowy DEVIL INSIDE to wielki, interaktywny show, oglądany przez miliony telewidzów na całym świecie. Biorą w nim udział starannie wyselekcjonowani kandydaci, nie zaś skazani na śmierć, którzy i tak nie mają już nic do stracenia. Jednym z zawodników jest niejaki Dave – postać o tyle istotna, że to właśnie jego losami będziemy kierować podczas gry. Jaki jest nasz bohater, każdy może zobaczyć na screenach: to spory chłop w kevlarowej kamizelce, dzierżący całkiem fajną giwerę. Jego zmagania transmitowane są na żywo przy pomocy trzech niezależnych od siebie kamer. Dzięki nim telewidzowie mogą obserwować wyczyny śmiałka w komfortowych pieleszach swych domów. Swoją drogą, podobne programy zaczynają powstawać naprawdę. Póki co wszyscy bardzo uważają, aby uczestnikom konkursów nie stała się krzywda, jednakże wszystko jest już na prostej drodze ku temu. Jestem pewien, że z czasem sprawą zajmie się ZAQ w jednym ze swych licznych felietonów;)

Masywne drzwi otwierają się z jękiem i do zatopionego w półmroku wnętrza wchodzi rudowłosy mężczyzna. Wraz z jego wejściem mrok rozjaśnia mleczne światło. Czyżby nadciągał Mesjasz? Nie, zapewniam Cię, że to coś znacznie „ciekawsze-go". Okazuje się, że tuż za mężczyzną kroczy... kamerzysta, filmujący wszystkie poczynania Dave'a – gwiazdy dzisiejszego programu. Witamy w teleturnieju DEVIL INSIDE! Tak, tak, dobrze zrozumiałeś: przez cały czas trwania gry krok w krok za Twoim cyfrowym alter ego podążać będzie milczący kamerzysta, starający się ukazać wydarzenia możliwie najbardziej efektownie (coś podobnego było w filmie „Człowiek pogryzł psa" – przyp. red.). Oprócz niego jest jeszcze jeden kamerzysta–robot, filmujący wszystko z powietrza, zaś w każdym pomieszczeniu zainstalowano po jednej kamerze statycznej. Uff, sporo tego. Można się swobodnie przełączać między tymi trzema trybami, lecz w praktyce najlepiej sprawdza się ów mechaniczny operator, ustawiający się z reguły za plecami Dave'a. Ciekawie prezentuje się też obraz transmitowany przez „autentycznego" kamerzystę, gdyż facet przez cały czas dba o tzw. „artystyczną wymowę" prezentowanego obrazu. W zależności od wydarzeń zwiększa lub zmniejsza perspektywę, bawi się ostrością, często też przemieszcza się, aby uzyskać lepsze ujęcie. Mówiąc krótko, zachowuje się bardzo profesjonalnie, choć trzeba zaznaczyć, iż w tym trybie postacią naszego bohatera steruje się trochę trudno – mam tu na myśli fakt, iż efektowne ukazanie akcji nie zawsze koresponduje z ukazaniem jej w sposób „użyteczny" dla samego gracza. Ale trzeba przyznać, że noszony przez kamerzystę halogen (publiczność nie wybaczyłaby mu przecież niewyraźnych ujęć!) często się przydaje, gdy przyjdzie nam przemierzać co ciemniejsze korytarze. Co ciekawe, możemy obserwować akcję ze wszystkich trzech kamer jednocześnie! Poza głównym ekranem gry mogą zostać włączone dwa małe wyświetlacze z innymi ustawieniami kamery, jednak jest to raczej niezwykle efektowny bajer, niż element, który mógłby mieć rzeczywisty wpływ na przebieg rozgrywki. Wprawdzie małe ekrany, na których cały czas coś się dzieje, są bardzo fajne, ale drastycznie obniżają liczbę wyświetlanych klatek i – koniec końców – po prostu przeszkadzają.

Skoro już o liczbie wyświetlanych klatek mowa, to warto napomknąć nieco o wymaganiach sprzętowych programu. Póki co bazuję na demonstracyjnej wersji, ale jesteśmy przecież w sekcji „W Przygotowaniu"! Wprawdzie w dokumentacji jako dolną granicę sprzętową autorzy podają komputer klasy PII 350, 64 MB RAM i akcelerator 3D, lecz każdy, kto spróbuje uruchomić grę na sprzęcie o tych parametrach, będzie mocno zawiedziony. Testowałem DEVIL INSIDE (demo) na PIII 450, 128 MB RAM i VooDoo3 2000, no i w najwyższej rozdzielczości (1280x960) gra działała szatańsko... powoli. Dopiero po przełączeniu na tryb 800x600 zrobiło się znośnie, ale mogłoby być trochę lepiej. To bardzo dziwny objaw, choć możemy go zwalić na karb demonstracyjnej, a zatem niezoptymalizowanej jeszcze wersji programu.



Z drugiej strony, wysokie wymagania sprzętowe gry nie powinny specjalnie szokować, albowiem wygląda ona rzeczywiście pięknie. Każde pomieszczenie ma kilka niezależnych źródeł oświetlenia, które realizowane jest w czasie rzeczywistym, np. podczas strzelania lub animacji ognia. Poszczególne pokoje, korytarze i sale wielkiego domostwa, w którym rozgrywana była wersja

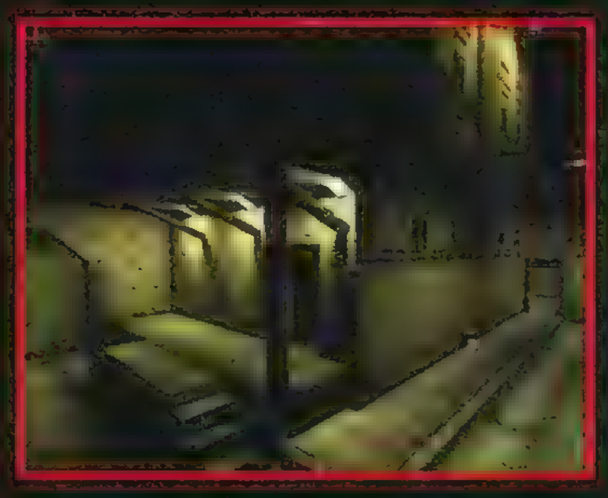
W PRZYGOTOWANIU DEVIL INSIDE

karmę dla kotów. Jak już powiedziałem, w tym programie telewizyjnym nie ma żadnych trików ani kaskaderów. Tak, owe „straszliwe niebezpieczeństwa" czyhające na nieustraszonych śmiałków to „czystej wody" żywe trupy, góry mięsa z mackami i zębami, płonące żywym ogniem pająki, upiory, cyborgi, diabły, diabełki, czorciki i wreszcie... sam Książę Ciemności.

Póki co można się przyczepić do bardzo niskiej inteligencji komputerowych przeciwników. Na dobrą sprawę, to straszne z nich głupki! Strategia DEVIL INSIDE jest prosta jak konstrukcja gwoździa – byleby nie dostać się w ogień krzyżowy i byleby tylko nie pozwolić wrogowi oddać żadnego strzału (ewentualnie – zbliżyć się do nas), prując do niego z wszystkiego, co tylko mamy pod ręką. Miejmy nadzieję, że w pełnej wersji programu algorytm inteligencji zostanie bardziej dopracowany, albowiem w przeciwnym razie żywot DI będzie dość krótki.

Gdyby próbować umiejscowić DEVIL INSIDE na drabinie dziejowej gier, najtrafniejszą miejscówką byłaby ta najbliższa doskonałemu ALONE IN THE DARK. Jeśli tak pomyślałeś, możesz od razu zadzwonić do naszej infolinii (dokładny numer, zaczynający się oczywiście na 0–700, podamy w jednym z najbliższych numerów), gdzie gorąca sekretarka poinformuje Cię, jaką nagrodę wygrałeś;). Wiadomo, że ojciec „Samotnego w Ciemności" jest także odpowiedzialny za omawiany tytuł i można zaryzykować stwierdzenie, że DEVIL INSIDE to nieoficjalna, długo oczekiwana czwarta część tamtej serii! Jeśli trzymać się tej wersji, należałoby powiedzieć, że mamy tu do czynienia z pewnego rodzaju autoironią. Identycznie jak DI rozpoczynała się pierwsza część AITD: wielkie domostwo, półmrok, atmosfera zagrożenia, świadomość obecności czegoś bardzo potężnego i złego... Z tym, że tam próżno było szukać kamerzysty, który ze stoickim spokojem filmowałby wyjące upiory i popełniane na nich bestialskie mordy. I chociaż przez cały czas mamy świadomość niebezpieczeństwa, to klimat horroru skutecznie dusi prowadzący program DEVIL INSIDE – opalony na mahoń blond–goguś o śnieżnobiałych zębach. A w rogu ekranu skrzy się żarówiastym fioletem logo stacji telewizyjnej, transmitującej na żywo teleturniej...

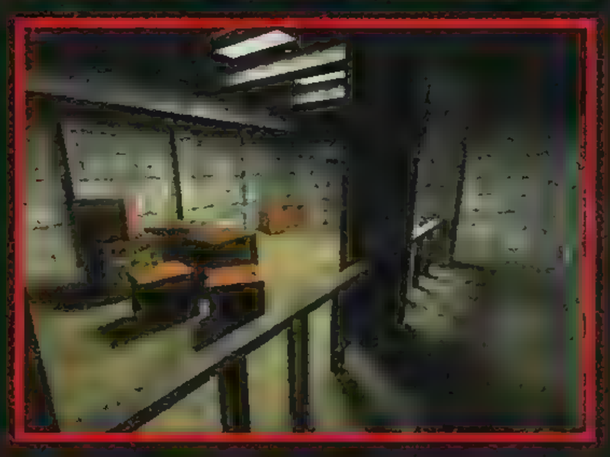
Asmodeus von Dirt
Cryo Interactive



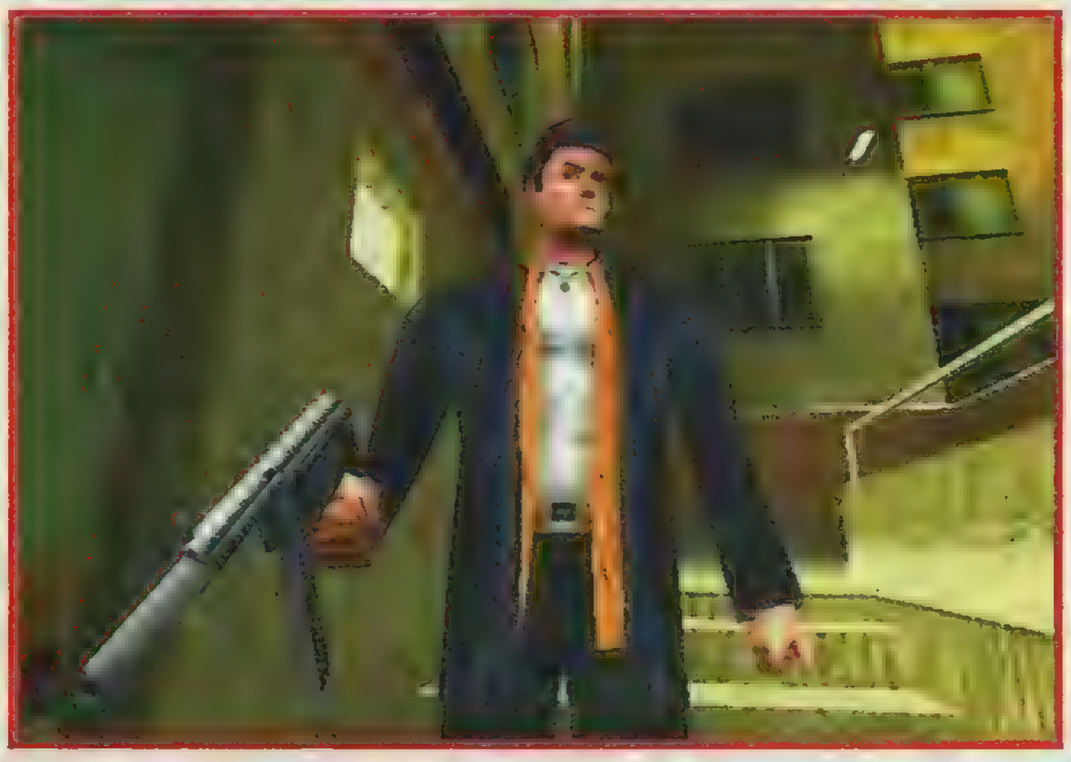
W PRZYGOTOWANIU MAX PAYNE

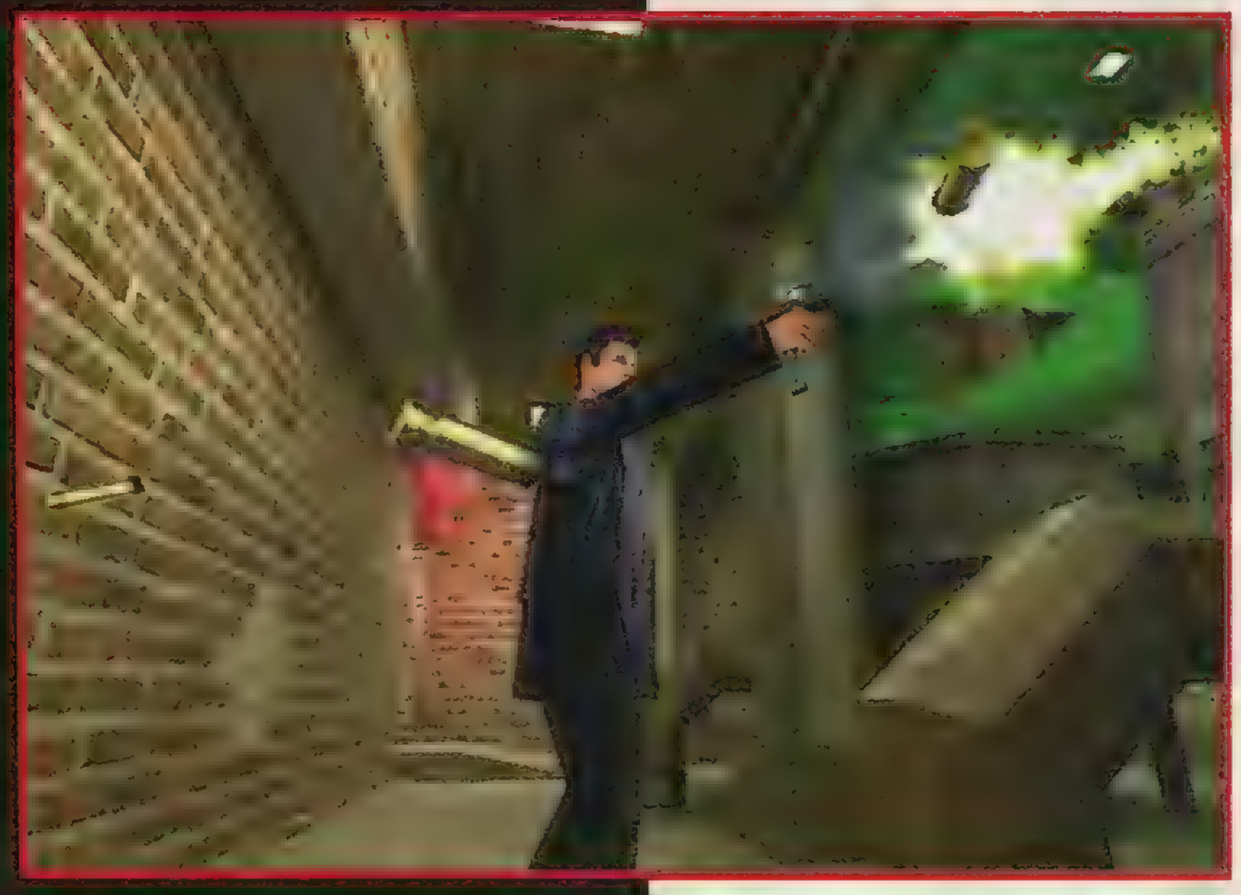
Daty premiery tej gry nie znają nawet jej twórcy – wprawdzie jeszcze do niedawna miał to być pierwszy kwartał 2000 roku, lecz dzisiaj nikt nie chce już potwierdzić tego terminu. No cóż, spójrzmy zatem, co nas czeka...

Ten ponury facet nazywa się Payne. Max Payne. Jest na świecie sam jak palec, a na domiar złego wszyscy chcą go zabić. Trzy lata temu był gliną i mafia rozwaliła mu rodzinę. Max zaprzysiągł zemstę – udało mu się przeniknąć do struktur gangu, zaskarbił sobie zaufanie bandytów. Czekał na odpowiedni moment. O tej misji wiedział tylko on i jego bezpośredni przełożony, jednak ten wkrótce został zamordowany, zaś w całą aferę wrobiono Maxa. Sprawa została rozdmuchana przez media i wszystko diabli wzięli. Jeszcze zastanawiacie się, czemu ten facet jest taki ponury? Padł ofiarą systemu...



Opracowywana przez REMEDY ENTERTAINMENT gra MAX PAYNE ma ambicję stania się jednym z najbardziej „filmowych" produktów w historii komputerowej rozrywki. Już sam scenariusz nawiązuje do obrazów o tajemniczych mścicielach, przeciwko którym zwrócił się cały świat. Nie inaczej jest w omawianym programie. Aby oddać ponurą atmosferę, autorzy udali się, uzbrojeni w kamery wideo, na wycieczkę po najbardziej zakazanych zakątkach Nowego Jorku! Na podstawie tych nagrań odwzorowany został świat, jaki możecie podziwiać na okraszających tę stronę obrazkach – akcja MP toczyć się będzie przede wszystkim w ponurych uliczkach, metrze, opuszczonych magazynach... Aby spotęgować „filmowy" klimat, specjaliści z RE opracowali system spowolnień akcji. Co oznacza to w praktyce? Podczas wyjątkowo efektownych wydarzeń (np. jakaś strzelanina) akcja będzie zwalniać, abyśmy mogli dobrze zobaczyć szczególnie fajnie zdarzenia. Pamiętacie „The Matrix"? Efekt końcowy MP ma być bardzo podobny.





W trosce o zachowanie „filmowego" feelingu zdecydowano się na ukazanie wydarzeń z perspektywy trzeciej osoby. Kamera nie będzie jednak wciąż podążać za postacią (jak ma to miejsce w serii TR), lecz zmieniać swą pozycję w zależności od aktualnych wydarzeń. A te będą zróżnicowane, zważywszy na bogaty repertuar zachowań bohatera. Poza standardowymi czynnościami wirtualnych postaci Max będzie mógł efektownie wyskakiwać zza węgła, strzelając jednocześnie z obu rąk, czy odbijać się do tyłu, unikając pocisków. Wszystkie te akrobacje są bardzo wskazane, bo wprawdzie w MP mają być dostępne apteczki, bandaże itp., jednakże nawet po jednym trafieniu trudno będzie do nich dotrzeć. Developerzy obiecują wyszczególnienie części ciała w stopniu znacznie większym niż w konkurencyjnych tytułach. I tak np. zaleczony na początku przygody postrzał w nogę da o obie znać w dalszych etapach, objawiając się np. kuśtykaniem Twojego bohatera. Jeżeli zaś zaliczysz pocisk w twarz lub klatę, to już możesz ładować save'a.

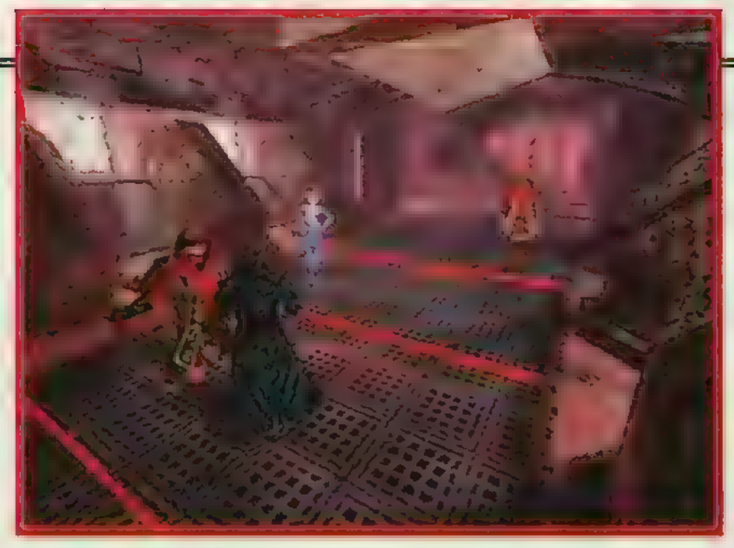
Max nie będzie bezbronny, zaś dostępny oręż ma być doskonale nam znany z rzeczywistego świata, lecz – jak zapewniają twórcy – nie będziemy się nudzić. Warto tu zwrócić uwagę na efekty świetlne, chlubę sztabu graficznego RE (zresztą spójrzcie na obrazki). Każdy strzał to eksplozja ognia, gorące łuski spadają na ziemię, a dym – w zależności od pogody – za każdym razem rozmywa się inaczej. Gdy zaś skończy się amunicja, elementem łagodnej perswazji będzie bejzbol!

Na koniec nieprzyjemna wiadomość: engine gry, MAX–FX, optymalizowany jest do współpracy z procesorami AMD–K6 3Dnow! oraz Pentium III (zatem nie firma ważna, jeno klasa!), zaś akcelerator graficzny będzie konieczny. Szykuje się więc kosztowna zabawa.

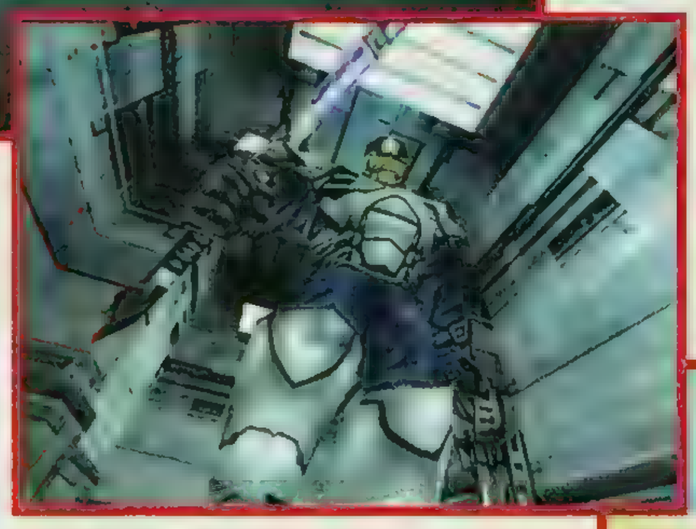
Mamut

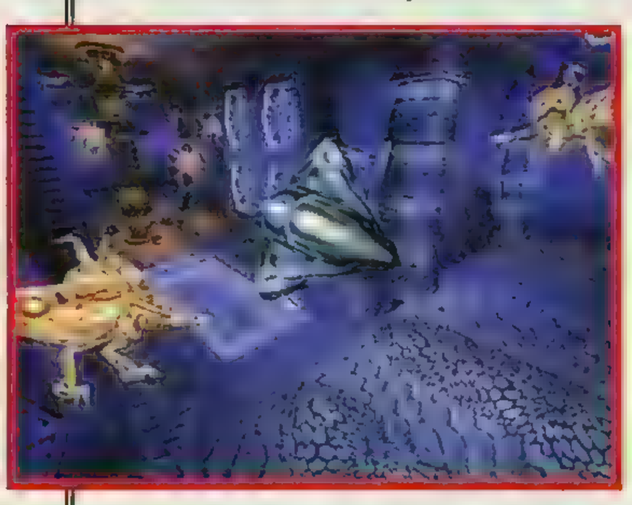
Remedy Entertainment/3drealms/G.O.D./Take2

W PRZYGOTOWANIU
ANACHRONOX



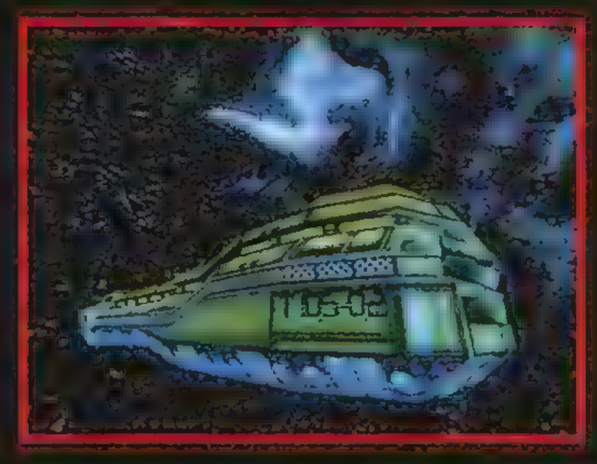
Jeżeli słyszy się dziś, że powstaje gra oparta na enginie QUAKE–a 2, to raczej dość trudno połączyć ją z gatunkiem RPG. No cóż, pozory mylą, także i w tym wypadku. Programiści z ION STROM już niedługo zaserwują nam nową grę fabularną. Ponownie przenosimy się w odległą przeszłość – tym razem głównym miejscem akcji jest miasto Anachronox. To miejsce, w którym gromadzą się wszystkie wyrzutki społeczeństwa, jest parszywe pod każdym względem. Anachronox nadaje się idealnie do popełniania przestępstw i prowadzenia nielegalnych interesów, więc nikogo nie dziwi, że cały czas przybywają nowi chętni do zamieszkania w tej mrocznej metropolii, a interes kręci się dalej. Tak jest teraz, bo dawniej zamieszkiwała tu rasa Obcych, o których dziś nie wiadomo zbyt wiele – jedynie to, że nadeszła jakaś zaraza, która całkowicie wymiotła z miasta życie. Mimo to Obcy pozostawili po sobie wiele dziwnych urządzeń i przedmiotów. Z częścią z nich ludzkość zdołała się zapoznać, jednak funkcjonowanie wielu innych nadal pozostaje zagadką. Nazywasz się Sylvester „Sly" Boots i mieszkasz w Anachronox. Motywy Twego działania nie są do końca jasne, ale mocno trzymaj się krzesła, bo... przyjdzie Ci uratować świat od zagłady!





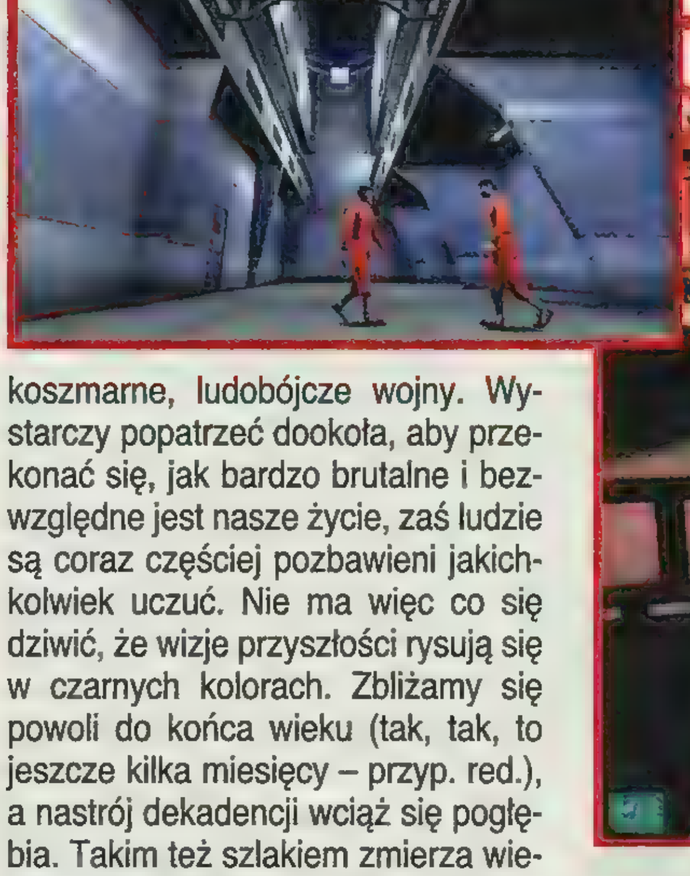
Nie tego się spodziewałeś? No cóż, lepiej mieć taki cel w życiu, niż bezmyślnie egzystować z dnia na dzień. W tej zacnej misji pomoże Ci kilku przyjaciół: Twoja była dziewczyna (jak miło!) oraz trochę szalony naukowiec, który przybył tu z odległej galaktyki, aby zbadać technologię Obcych. Już wyjaśniam, że w ANACHRONOX, podobnie jak w HERETIC–u 2, opartym na enginie Q2, zastosowano widok z trzeciej osoby (TPP), tutaj jednak kierujemy całą drużyną na raz, a nie pojedynczą postacią. Twórcy gry nie ukrywają, iż wzorują się na FINAL FANTASY 7. Przede wszystkim chcą oddać te same emocje i uczucia, które towarzyszyły graczom podczas przemierzania świata w FF7, można więc spodziewać się rozbudowanej fabuły, w której położono duży nacisk na osobowości członków drużyny (z czasem spotkasz nowych chętnych do przyłączenia się do Ciebie). Rozgrywanie walk także rozwiązano podobnie, ale toczą się one w miejscu, gdzie zaatakowali wrogowie, a nie na osobnej planszy (czyli trochę podobnie jak w np. RETURN TO KRONDOR). Bitwa podzielona jest na tury. W ANACHRONOX liczy się jednak szybkość decyzji. Na wykonanie swojej akcji masz bowiem określony czas i jeżeli nie zdążysz wydać odpowiednich rozkazów, to cała tura przepadnie (na szczęście w następnej zaczniesz w opcjach od miejsca, gdzie poprzednio skończyłeś). Oczywiście, jest to ciekawe rozwiązanie, ale czy się sprawdzi? Cały świat przemierzasz już w czasie rzeczywistym, zaś przy spotkaniu z NPC otwiera się, podobnie jak w FF7, okienko rozmów, ale tu wszystkie teksty będą mówione! Producenci bardzo przykładają się do tego elementu, ostrożnie dobierając głosy aktorów. Jednocześnie zalecają wyłączenie okienka z tekstem, gdyż w ten sposób (ich zdaniem) lepiej wczujemy się w nastrój gry. Może to i prawda, lecz pisany tekst może graczowi znacznie pomóc (szczególnie obcokrajowcom). Co ciekawe, na kompakcie z grą umieszczone zostaną wszystkie narzędzia, których używano do tworzenia gry. Będzie można przebudować po prostu wszystko! Na podobny pomysł wpadli twórcy NEVERWINTER NIGHTS i wydaje się, iż będzie on coraz częściej stosowany także i w innych produkcjach; trudno odmówić słuszności takiemu rozwiązaniu. Cóż więc pozostaje? Czekać na ANACHRONOX, gdyż wydaje mi się, że owa gra może spokojnie powalczyć z FINAL FANTASY 8.

Nubarus
Eidos



Jak wyobrażacie sobie świat za 50 lat? Założę się, że mało jest wśród Was optymistów. No bo jak tu myśleć pozytywnie obserwując najświeższe wydarzenia – chociażby

koszmarne, ludobójcze wojny. Wystarczy popatrzeć dookoła, aby przekonać się, jak bardzo brutalne i bezwzględne jest nasze życie, zaś ludzie są coraz częściej pozbawieni jakichkolwiek uczuć. Nie ma więc co się dziwić, że wizje przyszłości rysują się w czarnych kolorach. Zbliżamy się powoli do końca wieku (tak, tak, to jeszcze kilka miesięcy – przyp. red.), a nastrój dekadencji wciąż się pogłębia. Takim też szlakiem zmierza wielu twórców gier komputerowych, którzy pragną wstrzelić się w odpowiednią chwilę ze swym produktem. Gra DEUS EX jest tego typowym przykładem. Nadszedł rok 2052 i cały świat opanowała wielka znieczulica. Niezwykle silne korporacje odgradzają swe siedziby od dzielnic, w których żyje zwykły motłoch. Tam też jak nigdy dotąd rozprzestrzeniła się przestępczość – narkotyki są wszechobecne, a jedyną prawdziwą władzę sprawuje brutalna przemoc. Młodzi ludzie od małego przystosowywani są do życia na ulicy, wciągając się w ów zaklęty krąg. Prawdziwą plagą stał się również terroryzm, i to na niespotykaną dotąd skalę. Nikt nie czuje się bezpieczny, w każdym momencie wybuch jakiejś bomby może pochłonąć setki ofiar. Konspiracja terrorystyczna zaczyna zataczać coraz większe kręgi, zdobywając wpływy niemal w każdej organizacji. Mimo to nadal niewielu zdaje sobie sprawę z jej prawdziwego celu – jest nim przejęcie kontroli nad głównymi ośrodkami władzy, a z czasem po prostu opanowanie całego świata. Walka o dominację właśnie się rozpoczyna, a Ty zostajesz rzucony w środek tych zdarzeń. Jesteś agentem instytucji zwanej UNATCO (United Nations Anti–Terrorist Coalitions). Można by Cię nazwać „ostatnim sprawiedliwym", choć to chyba jednak przesada, bo bardziej pasowałoby tutaj porównanie do pana agenta Muldera ze znanego wszystkim serialu „The X – Files". Porównanie jest dobre, ale tylko w warstwie dotyczącej psychiki, bowiem Twe ciało kryje wiele niespodzianek, a są nimi wszechobecne wszczepy cybernetyczne (następne cudo tej epoki). Takie cybermoduły wspomagają Twoje zmysły oraz umiejętności bojowe. Dobawki te staną się bardzo przydatne, gdyż rozpracowanie siatki terrorystycznej z pewnością nie będzie prostym zadaniem. „Nie ufać nikomu" – to motto pasuje tutaj jak ulał. Choć teoretycznie masz za sobą wspierającą Cię agencję, to w rzeczywistości na polu walki stajesz sam. Jak wiadomo, w każdej organizacji czai się kret, i to zazwyczaj na jednym z wyższych stanowisk. Tutaj nie należy ufać nawet swojemu bratu, który, notabene, również zostanie wciągnięty w wir akcji. Mroczne wizje przyszłości nie są obce żadnemu fanowi cyberpunku i jeżeli miałbym porównać DEUS EX do konkretnych pozycji, to powiedziałbym, że jest to połączenie BLADE RUNNER–a, SYSTEM SHOCK–u i ULTIMY UNDERWORLD. Klimat gry podobny jest do tego z pierwszego tytułu, widok FPP i wiele zastosowań ściągnięto z drugiego, a całość okraszono elementami RPG z ULTIMY. Można stąd wysnuć wniosek, że w ekipie tworzącej DEUS EX znajdują się osoby, które pracowały nad dwoma ostatnimi z wymienionych wyżej gier. Producent gry, Warren Spector, który ostatnio zajmował się także SYSTEM SHOCK–iem 2, przyznaje, że jest zafascynowany wizjami przyszłości, które snuje tworząc swoje gry komputerowe. Należy nadmienić, że akcja rozgrywa się w świecie, który znamy już z pierwszej i drugiej części SS, jednak fabuła DEUS EX rozgrywa się 20 lat przed wydarzeniami, podczas których SHODAM opanował stację kosmiczną Citadel. Jak już wspomniałem, mamy tu do czynienia z widokiem z pierwszej osoby –



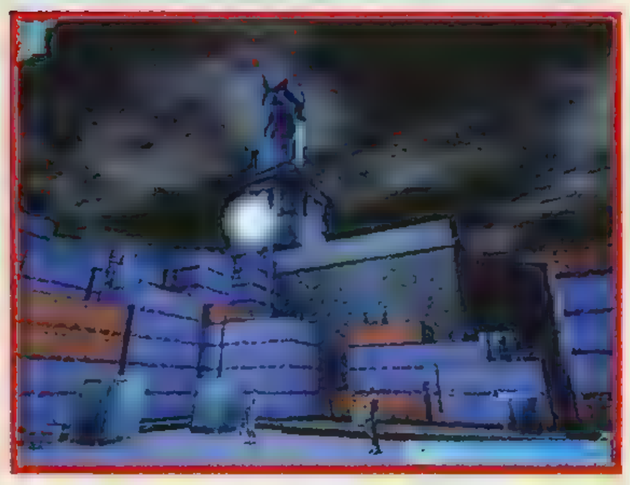
w grze wykorzystano engine UNREAL–a, który po mocnej przebudowie prezentuje się dość okazale (zresztą i bez przeróbek nadal może zadziwiać!). W tym miejscu muszę niektórych z Was zmartwić, a innych uspokoić: DEUS EX nie jest typową strzelanką FPP. To gra RPG z elementami akcji (nurt popularnie zwany „action/RPG"). Coraz więcej takich pozycji ukazuje się na naszym rynku, a to oznacza, że owo połączenie jak najbardziej się przyjęło. W tej grze nazywasz się J.C. Denton, a Twoim zadaniem jest wykonanie wielu misji, odkrywanie spisków i demaskowanie szpiegów. W związku z tym podróżować będziesz po niemal całym świecie, a arenami Twoich działań staną się m.in. Waszyngton, Nowy Jork, Nowy Orlean, Hong Kong, Londyn

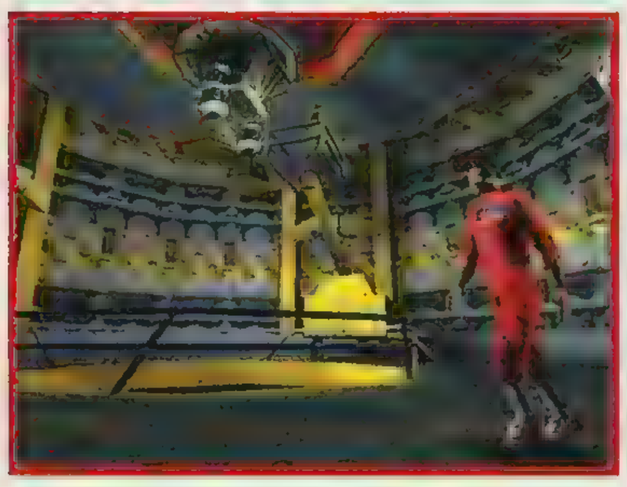
DEUS EX

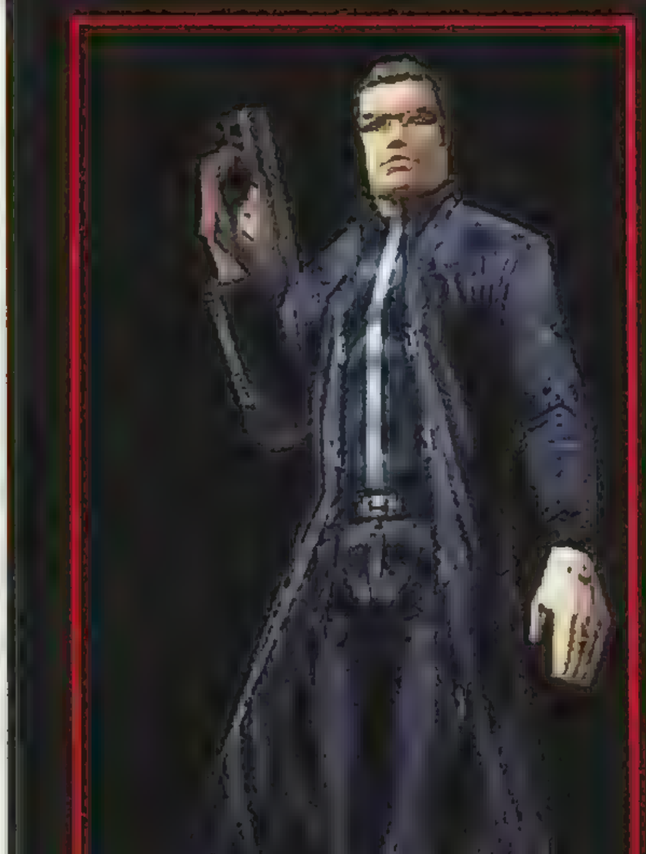
W PRZYGOTOWANIU

czy chociażby tajemnicze podziemia Paryża. Wszystko to wymaga od twórców tytanicznej pracy nad grafiką, co jak na razie – oceniając po screenach – wychodzi im całkiem nieźle. Jako że mamy do czynienia z grą RPG, nie mogło tu zabraknąć punktów doświadczenia oraz charakterystyk bohatera. Na początku zabawy tych pierwszych będziemy zdobywać raczej sporo, z czasem jednak – gdy rutynowe zadania zaczną się powtarzać – tempo awansu osłabnie, a pożądaną dawkę punktów otrzymamy dopiero, gdy doświadczymy czegoś nowego. W grze otrzymamy możliwość nauczenia się około dwudziestu umiejętności, a każda z nich ma cztery stopnie zaawansowania. I tak, gdy na pierwszym poziomie daną zdolność znamy tylko ogólnie, to już na czwartym swobodnie możemy okrzyknąć się mistrzami w danym fachu. Twórcy DEUS EX zapowiadają, iż na pewno nie nauczymy się wszystkich dwudziestu zdolności na ostatnim poziomie, bo to żadna przyjemność zamienić się w chodzący czołg. Klasycznie już zostaniemy postawieni przed wyborem: uczyć się nowej umiejętności czy może rozwijać stare? Scenariusz jest w pewnym stopniu liniowy, jednak do celu wiedzie wiele dróg. Przykładowo, musimy się dostać na dach drapacza chmur, w którym ma swą siedzibę jedna z korporacji. Możemy w tym celu wynająć helikopter, przekupić ochroniarzy, podjąć wysiłki w celu oczarowania strażniczki, próbować się przekraść czy – w końcu – rozpocząć zadymę. Takie podejście jest dość zdrowe, bo nie ma lepszego uczucia w grze niż kierowanie swoim losem według własnych pomysłów. Jeśli chodzi o Bohaterów Niezależnych i ich inteligencję, to Warren Spector zapowiada spory przełom, choć nie wiadomo jeszcze do końca na czym ma on polegać. W dużej mierze chodzi tu o to, by NPC (których ma być około setki) cechowali się wolną wolą, myśleli i byli nieprzewidywalni. Rozegrane wydarzenia nie muszą się powtarzać, a wprost przeciwnie – gra często nas tu zaskoczy. Dzięki między innymi temu rozwiązaniu DEUS EX ma się za szybko nie znudzić graczom i zachęcać ich do ponownego przejścia fabuły (możemy się spodziewać około 50 godzin rozrywki). Jeżeli chodzi o wymagania sprzętowe, to są one dość skromne: P200 oraz dobrej klasy akcelerator. Podsumowując, mogę stwierdzić, że DEUS EX to dość ciekawy pomysł, który w połączeniu z doświadczeniem twórców może dać całkiem pozytywne rezultaty. Nie jest to z pewnością pozycja dla konserwatywnych fanów RPG, lecz produkt skierowany do zdecydowanie większej rzeszy graczy komputerowych. Ja osobiście mam do tej gry jak najbardziej pozytywne nastawienie i niecierpliwie czekam, aż prace zostaną ukończone, a wtedy zanurzę się w ten brudny, bezwzględny i nihilistyczny świat...

Nubarus
Eidos







Często powtarzam, że wszystko ma granice. Trzeba uważać, aby nie przekroczyć cienkiej linii i nie zepsuć swego dotychczasowego dorobku. Nieraz z trwogą obserwuję, jak twórcy gier komputerowych balansują właśnie na takiej krawędzi, zazwyczaj zadając sobie pytanie: „Jak stworzyć grę dla wszystkich?”. Można pomyśleć, że kluczem do sukcesu jest połączenie jak największej ilości gatunków. W wielu wypadkach na tym się to opiera i w efekcie bardzo często otrzymujemy papkę, po której skonsumowaniu nie za bardzo wiemy, w co tak naprawdę graliśmy. Mało komu udaje się wymyślić tak oryginalne połączenie, jakie zastosowano np. w grze THIEF. Dawniej sprawa była klarowniejsza. Grając w EYE OF THE BEHOLDER czy BLACK CRYPT byłem pewny i w pełni świadomy tego, iż jest to czyste RPG. Nietrudno zauważyć, że ów gatunek jest najczęściej łączony z innymi nurtami komputerowej rozrywki. I nie ma co ukrywać, że nastała moda na takowe mieszanki. Pytanie brzmi: jak długo ten trend potrwa i co z niego wyniknie? Kolejnym ogniwem w tym łańcuchu jest gra INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS.

Przenieśmy się w świat tak wspaniałych dzieł, jak „Iliada” i „Odyseja”. Wojna trojańska dobiegła końca, a wsławił się w niej – między innymi – Odyseusz, dokonując wielu bohaterskich czynów. Dumna Atena rozpowiada o jego dokonaniach. Owe przechwałki zaczynają denerwować Posejdona, który twierdzi, że owszem, Odyseuszowi dopisało, ale szczęście, a nie odwaga i męstwo. Bogini wyzywa więc Posejdona na specyficzny pojedynek. Polegać ma on na tym, że Atena wybierze takiego człowieka, który zdoła się oprzeć przeszkodom postawionym przez boga morza. Posejdon chętnie przyjmuje wyzwanie, ale deklaruje, iż jeżeli ów heros polegnie, to on całą swą złość obróci przeciw ludzkości. Widzę, że już wiesz! Masz rację – to właśnie Ciebie wybiera Atena! Z pozoru sprawa nie wygląda za ciekawie, a szczerze mówiąc – wprost beznadziejnie. Na szczęście okazuje się, że w zmaganiach z siłami Posejdona nie będziesz osamotniony. Szeregi Twej drużyny zasilą inni herosi oraz mityczne bestie, i z taką kompanią szansa na przetrwanie rośnie. A warto w tym pojedynku odnieść sukces, gdyż nagroda będzie hojna, a mianowicie... wstąpienie do boskiego panteonu!

W tworzeniu gry INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS biorze udział, między innymi, grupa historyków specjalizujących się w starożytności. Trzeba jednak zaznaczyć, że mimo iż spotkamy tutaj wiele motywów z tamtej epoki, to, oczywiście, nie wszystko będzie na 100% zgodne z „historyczną” prawdą. Gra nie odnosi się do konkretnych mitów (aby nie przypominać graczom motywów znanych ze szkolnej ławy – przyp. red.:), lecz postawiono tu na czystą rozrywkę w ciekawej otoczce fabularnej. INVICTUS jest połączeniem RPG i RTS, ale, praktycznie rzecz biorąc, bardzo trudno określić który z tych gatunków bierze tu górę. Aby Wam lepiej uzmysłowić, jak będzie wyglądać ta gra, wspomnę, że jej twórcy zamieszani już byli w takie produkcje, jak FALLOUT, CASTLES (1 i 2), CONQUEST OF THE NEW YORK czy STAR TREK: STARFLEET COMMAND. Mówiąc w skrócie, wszystko polega na tym, że pokonujemy kolejne etapy, a raczej przeszkody, które stawia przed nami Posejdon. Mimo iż zabawa toczy się w trybie rzeczywistym, a kierowanie jednostkami praktycznie nie różni się niczym od trybu RTS, to mamy tu pewne nowości. Po pierwsze, zamiast kupy wojska i poszczególnych oddziałów, którymi można całkowicie zapełnić ekran monitora, będziemy, tak jak w RPG, prowadzić drużynę bohaterów. Nasza ekipa składać się może maksymalnie z 20 jednostek, co sprawia,

W PRZYGOTOWANIU

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

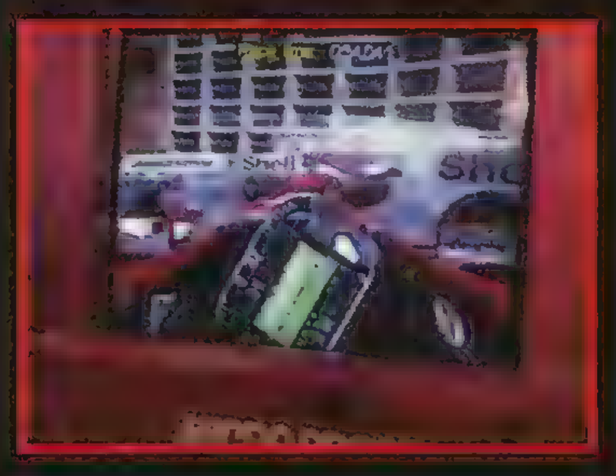
wystarczało. Najpotężniejsze potwory przyłączą się tylko wtedy, gdy np. będziemy posiadać jakiś artefakt. A może to być np. Panaceum – leczące trucizny, Złote Jabłko – uzdrawiające nawet potężne obrażenia, czy Topór Minotaura – zwiększający skuteczność w walce oraz odkrywający teren poza naszym standardowym polem widzenia. Mapy, po których poruszać się będzie cała kompania, są dość mocno zróżnicowane. Mogą to być zarówno pustynie czy lodowce, jak i piekielne podziemia. Także ukształtowanie terenu wpłynie na zastosowanie różnych strategii – pod tym względem INVICTUS kojarzy się z MYTH–em. Bardzo ważnym aspektem gry jest duża interakcja z otoczeniem, zaś naszym chlebem powszednim staną się spotkania z Bohaterami Niezależnymi, z którymi można będzie toczyć długie i pasjonujące konwersacje, ale także ubijać interesy. W wielu wypadkach to właśnie dzięki tym informacjom ukończymy dany scenariusz, np. zdobędziemy wymagany przedmiot. Trzeba zaznaczyć, że właśnie na aspekt NPC–ów twórcy INVICTUS–a zwrócili szczególną uwagę, chcąc m.in. dzięki temu rozwiązaniu jak najbardziej zbliżyć się do RPG. Oczywiście podczas eksploracji map znajdziemy mnóstwo skarbów, a najlepsze z tego wszystkiego jest jednak to, że nasza drużyna przechodzić będzie do kolejnych scenariuszy w niezmienionym składzie! Dzięki temu gra stanie się bardziej wciągająca. Zbliżając się powoli do końca tego tekstu, chcę jeszcze wspomnieć o zastosowanym enginie – Quicksilver Solids. Twórcy strasznie się nim chwalą, uważając go za dzieło sztuki – drzewa będą miały pojedyncze liście, a np. tornado można będzie oglądać z każdej strony, obracając kamerę i podziwiając zupełnie inne efekty. Jednym słowem, wszystko sprowadza się do niesamowitej dbałości o szczegóły. Nie zapomniano również o trybie multiplayer. Ciekawe jest to, że najprawdopodobniej można przenieść swą drużynę z „singla" do opcji wieloosobowej.

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS to, moim zdaniem, bardzo dobrze zapowiadający się produkt, wieje od niego pewną świeżością i dość ciekawymi pomysłami. Aktualnie gra jest już w ostatniej fazie beta testów i można się jej spodziewać pod koniec marca. Tak więc już niedługo okaże się, czy zwykły śmiertelnik może stawić czoło bogom i wyjść z tego zwycięsko!

Nubarus
Interplay

że każdy się tutaj liczy. Nie można sobie pozwolić na szaleńcze ataki przez środek planszy, a strategia pełni pierwszoplanową rolę. Do dyspozycji otrzymujemy kilkanaście formacji bojowych, które można natychmiast zmieniać, w zależności od zaistniałej sytuacji. Zastanawiacie się, kim będą postacie z naszej drużyny? Po pierwsze, przyłączą się do niej herosi, którzy są potężnymi istotami, korzystającymi z mocy bogów – na maksa można mieć w zespole dziesięciu bohaterów. Wyboru trzeba dokonywać ostrożnie, biorąc pod uwagę przede wszystkim ich umiejętności specjalne, a więc jaka będzie przydatność danego wojaka w obranej przez nas strategii. Niektórzy z herosów są niezastąpieni w bezpośrednim starciu, a inni w walce na dystans, niektórzy potrafią latać lub mobilizują pozostałe postacie, podnosząc ich morale. Drugim rodzajem jednostek, które można wcielić do drużyny, są różnego rodzaju bestie. Mamy tu np. Gorgony – zamieniające przeciwników w kamień, Centaury – nadzwyczaj skutecznie szyjące z łuku, czy Cyklopy – mordercze w walce wręcz. Od tego, czy dana istota będzie miała ochotę się do nas przyłączyć, zależy wysokość punktów przywództwa. Jednak w wielu wypadkach nawet to nie będzie

W PRZYGOTOWANIU
FORMULA 1 GRAND PRIX 3



Pięć lat minęło, odkąd pojawiła się FORMULA 1 GRAND PRIX 2, autorstwa genialnego programisty Geoffa Crammonda. W mniemaniu wielu osób to była, jest i będzie najlepsza gra o Formule 1. Mimo że od tego czasu powstało już wiele „GP2–killerów", to żaden z nich nie prześcignął mistrza. I nie chodzi tu jedynie o jakość grafiki czy dźwięku. W GP2 jest coś więcej – coś, dzięki czemu wciąż nie można się od tej gry oderwać. Jednak ten produkt – trudny, wymagający od gracza wiele cierpliwości i poświęcenia – nie był przeznaczony dla wszystkich. Nigdy nie zapomnę mnóstwa jazd testowych, a później rozpatrywania popełnionych błędów i dopasowywania parametrów bolidu tak, aby urwać tych kilka tysięcznych sekundy na okrążeniu. Gra GP2 jako pierwsza przedstawiała zachowanie się pojazdu na torze w postaci dokładnych i wnikliwych wykresów, co sprawiało, że tacy maniacy jak ja spędzali na jednym torze po kilkanaście tygodni, kombinując, co by tu podkręcić, a co obniżyć. A było nad czym się głowić, bo bolidy charakteryzowało kilkanaście parametrów, które można było obrabiać i dopasowywać do warunków na torze. I nie była to zabawa, bo zmianę ustawienia wyczuwało się natychmiast. Ponadto grafika była, jak na tamte czasy, powalająca, a dźwięki tak realistyczne, że sąsiedzi zbiegali się, by zobaczyć, co się dzieje. Gra–legenda – nic dodać, nic ująć.

A potem przyszło pięć lat oczekiwania na kolejną część serii. Pojawiały się potencjalne rywalki, gry o coraz piękniejszej grafice i doskonalszym dźwięku. A firma MICROPROSE odkładała premierę. Szlag mnie trafiał, gdy czytałem, czego to GP3 nie będzie oferować – kwestia tylko KIEDY?! No właśnie. Na ostatnim ECTS FORMULA 1 GP3 otrzymała tytuł „Gry Targów"! Wydaje mi się, że jest to jedna z niewielu gier o tematyce wyścigowej, która otrzymała tak prestiżowe wyróżnienie. Zdawałoby się, że po czymś takim pozostaje już tylko otwierać szampana i... gonić do sklepu. Niestety, oficjalną premierę ponownie przełożono. Jednak, jak zapewniają marketingowcy z HASBRO, w tym roku ich gra na pewno się już pojawi – najprawdopodobniej w lecie. Polska premiera powinna nastąpić równie szybko, bo CD PROJEKT (oficjalny dystrybutor HASBRO w Polsce) to znana i solidna firma.

No dobra. Pięć lat czekania. Ktoś zapyta pewnie: „Czy było warto?". Jeżeli wierzyć dość zdawkowym i enigmatycznym zapowiedziom, MICROPROSE szykuje prawdziwą bombę. Rewelacyjna grafika, dźwięk przestrzenny, uaktualniane dane zawodników, bolidów i torów to, jak na dzisiejsze czasy, standard. Jeśli chodzi o dodatki, to warto wymienić zmienne warunki pogodowe, wirtualny kokpit oraz możliwość gry czterech osób w sieci. No i, oczywiście, wszystko ma być ultrarealistycznie, ultraczadowe i maksymalnie grywalne. Myślę, że dla osób, które znają (i zapewne kochają) GP2, taka specyfikacja jest całkowicie wystarczająca – resztę dopowiedzą baaaaardzo obiecujące screeny. Zawodowym malkontentom, którzy już zaczynają narzekać, że za mało zmian i ulepszeń, odpowiadam: „A po jakiego grzyba??? Jeżeli coś jest doskonałe, to po co na siłę usprawniać, ulepszać czy zmieniać?!". Dla mnie osobiście wszelkie zmiany mogłyby się ograniczyć tylko do unowocześnienia grafiki i dźwięku – cała reszta może pozostać niezmieniona, ponieważ jest doskonała. Na pytanie „Kiedy?" jeszcze nikt nie jest w stanie dokładnie odpowiedzieć. Pozostaje nam więc cierpliwie czekać, pamiętając, że cierpliwość jest domeną bogów.

Mayk
Microprose\Hasbro

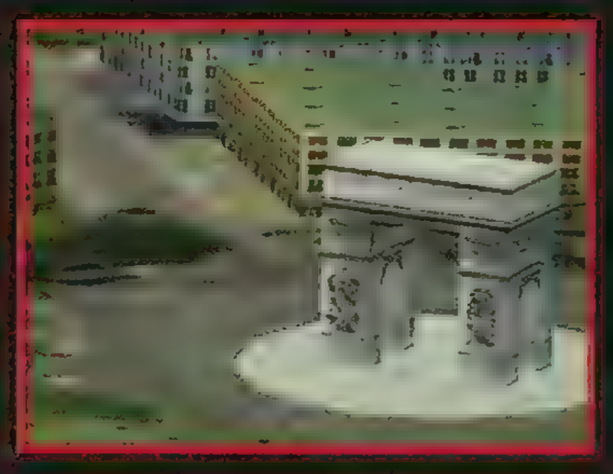
W PRZYGOTOWANIU
RALLY MASTERS

Oj, dobrze się ostatnio dzieje w Rajdowym Świecie Wirtualnej Rozrywki. Rajdówki pojawiają się coraz częściej i są coraz lepsze – nie tak dawno przecież wypuszczono całkiem niezłą grę RC 2000 (i to PL!!!). Wrzawa przez nią wywołana jeszcze do końca nie ucichła, a tu już są tacy, którzy pragną zagrozić jej dominującej pozycji. Nowym faworytem ma być RALLY MASTERS – całkiem nowy produkt firmy DIGITAL ILLUSIONS. Co ciekawe, w USA gra ta będzie sprzedawana jako TEST DRIVE RALLY. Po co taki manewr? Po pierwsze – zawsze w takich wypadkach powstaje małe zamieszanie w branży, a to nadaje sprawie rozgłos. Po drugie – niewiele osób zna firmę DI, natomiast wszyscy znają IG (np. z powodu TEST DRIVE). W rezultacie sprzedaż będzie dużo lepsza:)

Jak dotąd jedynym znanym dziełem DI jest MOTORHEAD – raczej przeciętna produkcja, ale zarazem jedna z pierwszych gier samochodowych potrafiących wykorzystać akceleratory, w której otrzymaliśmy znakomitą grafikę i... praktycznie nic poza tym. RALLY MASTERS to jednak gra napisana całkiem od nowa, która zawiera zupełnie inne rozwiązania, założenia i całą rajdową filozofię. Z podawanych specyfikacji programu można wysnuć wniosek, że rzeczywiście będzie to znacząca pozycja i warto zwrócić na nią uwagę. RM będzie oferować ponad 17 rajdowych bryczek (licencjonowanych przez FIA!), wśród których nie zabraknie takich wozów, jak Subaru Impreza WRC, Toyota Corolla WRC czy Lancia Stratos. Ponadto mamy tu trzydziestu „prawdziwych" przeciwników, a wśród nich zarówno wschodzące gwiazdy, jak i weteranów czy legendarnych mistrzów. Rozbudowano, oczywiście, opcje gry sieciowej (Internet, LAN). Oprócz tego w RM będziemy mieli ponad 40 tras żywcem przeniesionych z rzeczywistości oraz perfekcyjnie dopracowany model fizyczny jazdy i poziom trudności „easy to play, hard to master" (na najniższym poziomie samochody będą łatwe w prowadzeniu, natomiast wygrywanie na poziomie mistrzowskim sprawia sporo problemów). Będzie można zmierzyć się w czterech rodzajach wyścigów, a interakcję samochodu z otoczeniem rozwiązano znakomicie – każda stłuczka, skoszenie znaku czy najechanie na większy kamień będzie mieć nieprzyjemne reperkusje, objawiające się coraz gorszym prowadzeniem auta i utratą osiągów. Grafika ma być na baaardzo wysokim poziomie (rozdzielczość 1600x1200 w 32–bitowym kolorze). Najbardziej ucieszą się gracze, którzy dysponują kartami graficznymi obsługującymi pełne, zaawansowane mapowanie środowiskowe. A będzie co „mapować" – począwszy od samych samochodów, przez pył, dym, kurz, koleiny, po iskry i ogień z rury wydechowej. To wszystko, w połączeniu ze znakomitą grą świateł i cieni oraz naturalnie i wiernie oddanymi warunkami pogodowymi, ma ustanowić całkiem nową jakość grafiki w grach komputerowych. I to nie tylko rajdowych! Oczywiście zapewne trzeba będzie poczynić niezbędne kroki (witaj, GeForce:), aby móc w pełni docenić wysiłki programistów z DI. Pogoń za nowymi technologiami i rozwiązaniami nie idzie w parze z możliwościami przeciętnego gracza w Polsce, mam jednak nadzieję, że do przyzwoitej gry w RALLY MASTERS „wystarczy" jeszcze Riva TNT 2.

Zapowiada się więc totalny odjazd, jednak wiadomo, że zapowiedzi zawsze bywają przesadzone i rzadko kiedy gracze są zaskakiwani pozytywnie (taki FORD RACING też miał być przełomem:) A „odjeżdżać" będzie można już na początku lata tego roku.

Mayk
Infogrames/Digital Illusions

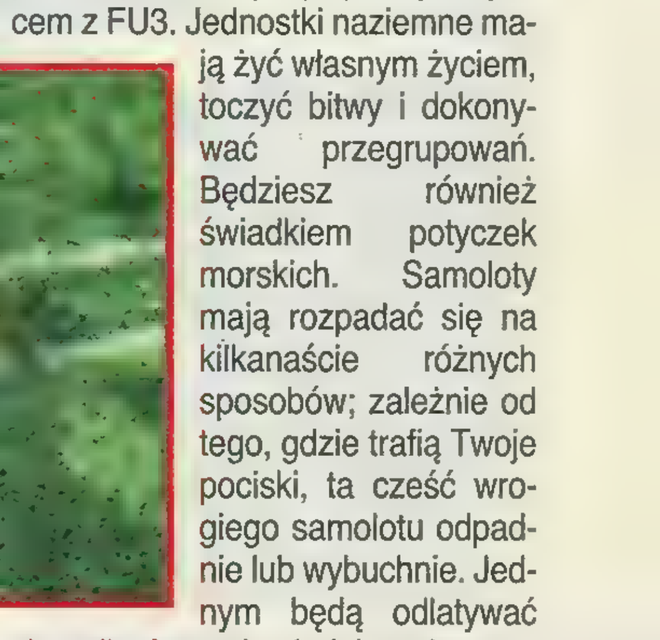


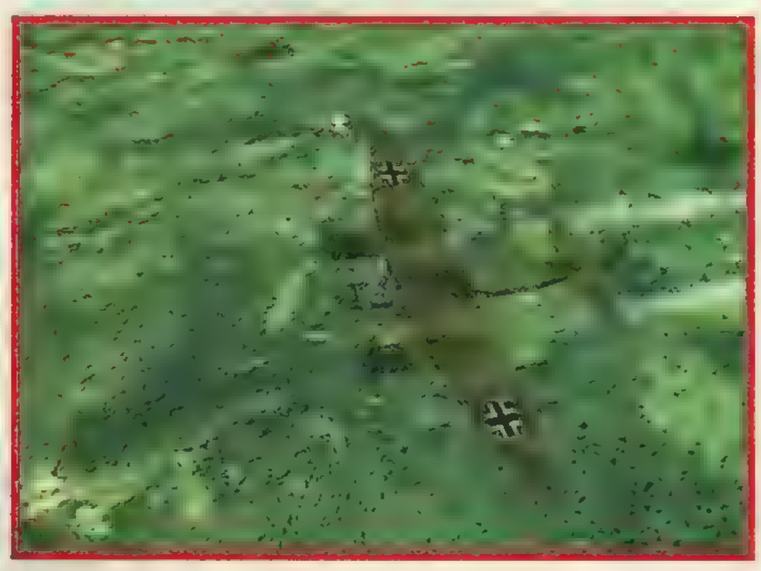
W PRZYGOTOWANIU
FLIGHT COMBAT
THUNDER OVER EUROPE

Czy zauważyliście, że ostatnio zalała nas ogromna fala symulatorów samolotów z II wojny światowej? Kiedyś, gdy człowiek chciał sobie polatać np. Spitfire'em, to mógł mieć z tym pewne problemy. Natomiast teraz może sobie nawet wybrać wersję: od Mk I po Mk 24. Prawie każda firma produkująca symulatory lotu postawiła sobie za punkt honoru wydać grę przedstawiającą lotnictwo z czasów II wojny światowej. Dotąd wyszły takie gry, jak: WARBIRDS, CFS, WWII FIGHTERS, EAW, FIGHTER SQUADRON, NATIONS, a zapowiada się m.in.: B–17 2, CFS 2, STORMBIRD oraz właśnie FLIGHT COMBAT.

We FLIGHT COMBAT ma być położony duży nacisk na realizm, tak więc hardcore'owcy ze świata WARBIRDS powinni się tą grą zainteresować. Mimo to nowicjusze też tu coś dla siebie znajdą, lecz będą musieli ciut pogrzebać w opcjach i powyłączać co bardziej denerwujące elementy realizmu. Ze względu na to, że firma LOOKING GLASS ma duże doświadczenie w odwzorowywaniu modeli lotu, można się spodziewać czegoś solidnego – na pewno nie będzie to jeszcze jeden z symulatorów, w którym przy włączonych pełnych opcjach „realizmu" wykonanie kilku zwitek korkociągu jest niemożliwe. Mam tylko nadzieję, że programiści z LOOKING GLASS nie powtórzą błędu swoich kolegów z MICROSOFT–u – twórców FLIGHT SIMULATOR–a – którzy pracując nad dokładnym odwzorowaniem modelu lotu zaniedbali pozostałe elementy symulacji, takie jak np. Sztuczna Inteligencja.

Omawiany tu symulator zaoferuje Ci zajęcie miejsca zarówno w kokpicie jednomiejscowych myśliwców, jak i krowiastych, czterosilnikowych bombowców. W tych ostatnich będzie można zająć pozycję dowolnego strzelca i oddać się czystej przyjemności faszerowania nieprzyjaciół ołowiem. FLIGHT COMBAT będzie się mógł pochwalić około trzydziestoma samolotami, z czego do Twojej dyspozycji zostanie oddanych dwadzieścia cztery. Wśród owej trzydziestki, oprócz tych standartowych (jak np. Mustang), znajdą się takie rarytasy, jak: Me–163, Ar–234, He–111, Blenheim Mk IV, C–47, Do–17Z, Ju–87B, Me–110, Ju–88, Sunderland Mk III, Lancaster Mk I, B–24D czy He–59.





Gra będzie używać tego samego engine'u, co FLIGHT UNLIMITED 3. Jest to dobry pomysł, aczkolwiek mam nadzieję, że nie zostanie powtórzony bug z FU3, gdzie komputer przy locie na małej wysokości myli przy mip–mappingu tekstury i zmienia je, jak w kalejdoskopie, co pół sekundy. Ludzie z LOOKING GLASS chwalą się, że w ich nowej grze, w odróżnieniu od serii FLIGHT UNLIMITED, teren, nad którym będziesz kręcił beczki, ma mieć dwa i pół miliona kilometrów kwadratowych powierzchni. Ma tu być pokazana szata roślinna, a leje po bombach będą trwale wpisywać się w krajobraz. Efekty pogodowe, takie jak deszcz, śnieg czy mżawka, najprawdopodobniej będą wzięte żywcem z FU3. Jednostki naziemne mają żyć własnym życiem, toczyć bitwy i dokonywać przegrupowań. Będziesz również świadkiem potyczek morskich. Samoloty mają rozpadać się na kilkanaście różnych sposobów; zależnie od tego, gdzie trafią Twoje pociski, ta cześć wrogiego samolotu odpadnie lub wybuchnie. Jednym będą odlatywać skrzydła, inne eksplodują, a jeszcze inne, zamieniając się w pochodnię, wpadną w śmiercionośny korkociąg. Jeżeli będziesz wyjątkowo wredny, możesz ogniem karabinów odcinać wrogim samolotom np. skrzydła.

Gra ma oferować dwie kampanie: „Bitwę o Wielką Brytanię oraz „Powietrzny rajd na Niemcy". Nowością mają być misje nocne nad Berlinem lub Londynem. Bardzo ciekawi mnie, jak będzie wyglądało wykonywanie takich zadań – mam nadzieję, że autorzy nie zapomną o pierwszych radarach pokładowych, które właśnie wtedy zaczęto montować na myśliwcach nocnych. Wiadomo, że na pewno będziesz musiał umykać przed snopami światła reflektorów przeciwlotniczych.

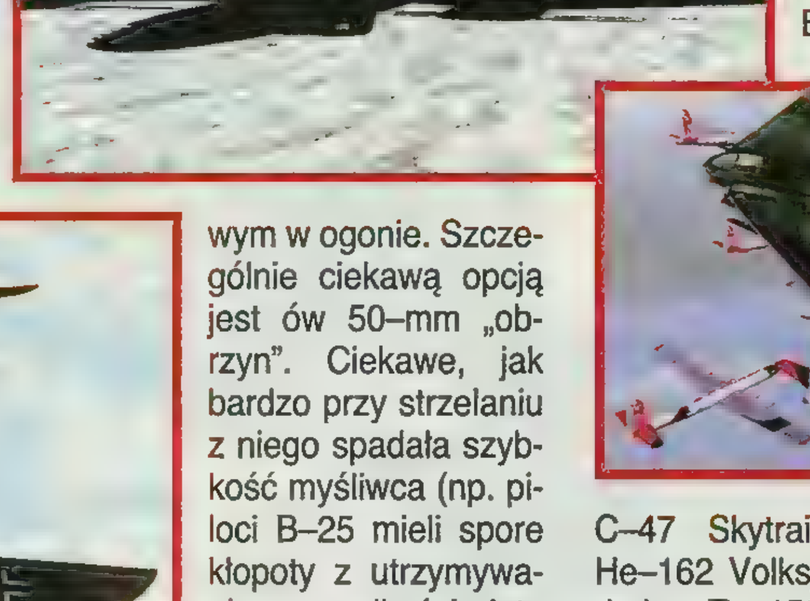
FLIGHT COMBAT zapowiada się naprawdę nieźle. Być może właśnie ten symulator zachwieje w końcu pozycję starzejącego się powoli EAW, który jak dotąd nadal jest (nie licząc WARBIRDS w trybie multiplayer) najlepszym symulatorem lotniczym dotyczącym II wojny światowej.

Gunman
Looking Glass

W PRZYGOTOWANIU
STORMBIRD

Czy ktoś z Was próbował zapolować na lecące w ciasnej formacji bombowce za pomocą pocisków niekierowanych? Jest to dosyć nietypowy sposób niszczenia przeciwnika, aczkolwiek możliwy do zrealizowania prawie w każdym symulatorze. Jednak jak dotychczas nigdzie nie było to podstawowym, nakazanym przez dowództwo zadaniem! Nigdzie – z wyjątkiem STORMBIRD–a. Ten symulator, tworzony przez grupkę zapalonych symulotników nazywających się CROSSWIND SIMULATIONS, ma odtwarzać działania lotnictwa niemieckiego pod koniec II wojny światowej, a dokładniej – wykorzystanie wynalazków Luftwaffe. A naprawdę miała ona czym się pochwalić, gdyż Niemcy byli o wiele bardziej zaawansowani w tworzeniu nowoczesnej broni lotniczej niż Alianci. Pod koniec wojny zostali oni dosłownie zalani falami alianckich bombowców i nie bardzo wiedzieli, jak się tym nalotom przeciwstawić. W takim wypadku każdy środek był dobry, wymyślili więc sprytnie, że będą ostrzeliwać formacje bombowców rakietami niekierowanym. Nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć, jaki efekt przyniósłby wybuch ciężkiej, odłamkowej głowicy w samym środku ciasnej formacji bombowej... Jednak prawdopodobnie nic już nie mogłoby zmienić losów wojny. Ty jednak, jako pilot elitarnej eskadry Luftwaffe oraz lojalny obywatel, nie wierzysz w tę kłamliwą anglosaską propagandę i starannie wypełniasz rozkazy Wodza.

W grze będzie można latać na Me–262 Schwalbe, Me–163B oraz takimi całkowicie eksperymentalnymi konstrukcjami, jak Ho–229 (latające skrzydło – wygląda niczym B–2!!!), Ba–349 Natter i Do–335 Pfeil. Możliwość latania eksperymentalnymi samolotami Luftwaffe będzie jednak tylko dodatkiem do głównego symulatora Me–262. Ma to być bowiem pierwszy „dedykowany" symulator tej maszyny i chociażby z tego względu można się spodziewać lepszego odwzorowania modelu lotu niż w innych grach oferujących fruwanie większą ilością samolotów. Główny bohater będzie dostępny w kilku różnych odmianach, m.in. z sześcioma działkami 30 mm lub haubicoarmatą 50 mm oraz specjalnym dopalaczem rakietowym w ogonie. Szczególnie ciekawą opcją jest ów 50–mm „obrzyn". Ciekawe, jak bardzo przy strzelaniu z niego spadała szybkość myśliwca (np. piloci B–25 mieli spore kłopoty z utrzymywaniem prędkości lotu przy częstym używaniu pokładowego działa 75 mm)? Ale w zamian za to jedno trafienie z takiej artylerii rozrywało Latającą Fortecę w drzazgi! Będzie też można podwiesić pod kadłub wspomniane na początku dwie wyrzutnie moździerzowe 110–kilogramowych rakiet niekierowanych.

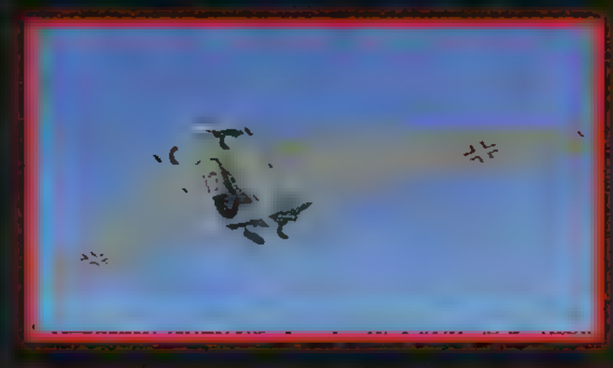


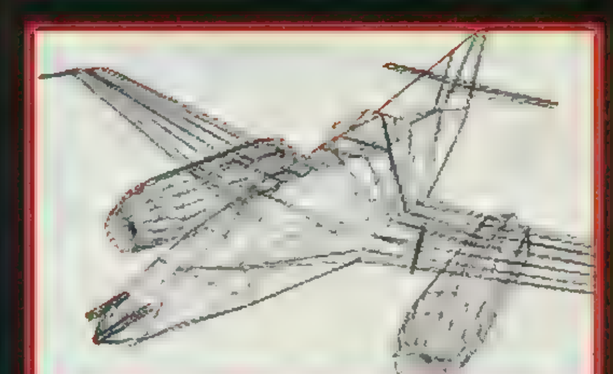
Do gry zostanie dołączony rozbudowany edytor misji a' la SU–27 FLANKER, zaś autorzy przewidzieli możliwość wyboru kamuflażu maszyny. Jak każdy szanujący się symulator, STORMBIRD będzie posiadał rozbudowane opcje rozgrywki przez sieć. Gra ma mieć dopracowany padlock, a ponadto producent zakupił od firmy GAME TOOL TECHNOLOGIES system dynamicznej kampanii – o nazwie „Battle–Logic", i zamierza go użyć do symulacji sytuacji taktycznej. Niestety, te obrazki, które widzicie obok, są tylko screenami statycznym, aczkolwiek grafika w programie nie będzie się od nich bardzo różnić.

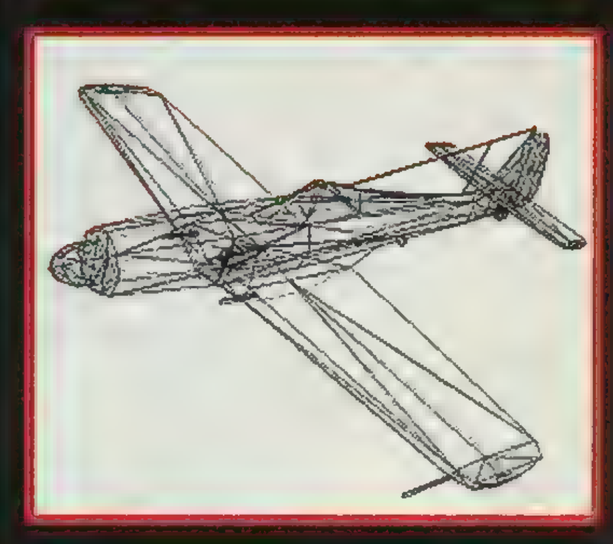
W grze będą występować, między innym, takie samoloty, jak: P–80 Shooting Star, A–26 Invader, B–29 Superfortress, C–47 Skytrain, Gloster Meteor, He–162 Volksjager (aka Salamander), Ta–152, Henschel 129, Fi–156 Storch, Arado 234C, Ju–52, Ju–88, He–177, FW 200 Condor, oraz rakiety V–1 i V–2. Tak więc w końcu będziemy mogli zobaczyć, jakby wyglądał pojedynek Gloster Meteor kontra Me–262. Założę się, że Meteor dostałby po... kadłubie.

Gra ma być dystrybuowana jako shareware i mieć konstrukcję modułową; niestety – za rozszerzenia trzeba będzie płacić. Wygląda na to, że SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE zyskało godnego następcę...

Gunman
Crosswind Simulations







W PRZYGOTOWANIU
TACHYON: THE FRINGE

NOVALOGIC ponownie idzie na wojnę. Tym razem jednak w kręgu zainteresowania tej firmy nie znajdziemy żadnego współczesnego konfliktu zbrojnego. Koniec ze śmigłowcami, samolotami czy też jednostkami pancernymi – lecimy w kosmos!

Najpierw drobna uwaga: ku mojej wielkiej (naprawdę WIELKIEJ) satysfakcji w grze TACHYON jej autorzy zrezygnowali ze stosowania swego, niewątpliwie genialnego, systemu graficznego VoxelSpace 32. W sumie to nic dziwnego, bo w głębinach kosmosu raczej nie uświadczymy gór i dolinek, do odwzorowania których engine ten został stworzony. Tym razem mamy do czynienia z normalnym „silnikiem", bazującym na starych, dobrych wielokątach. W rezultacie można mieć nadzieję, że nawet na w miarę słabym sprzęcie (powiedzmy – Pentium III 500 + GeForce) gra będzie działać w miarę szybko – w każdym razie dotyczy to dema (ograniczonego, niestety, do kilku pierwszych misji). Gra obsługuje zarówno interfejs Glide, jak też Direct3D, a oprawa ma sprawiać naprawdę imponujące wrażenie. Już wczesna wersja wygląda naprawdę nieźle, a wydawało mi się, że po FREESPACE 2 nieprędko to powiem. Zobaczymy tu, między innymi, widowiskowe kosmiczne zjawiska w pasie Kuipera, spotkamy się też z gigantycznymi jednostkami bojowymi. Zresztą już nasz matecznik – stacja kosmiczna Tachyon – swoimi rozmiarami bije na głowę większość struktur spotykanych w kosmicznych symulatorach. Akcja gry toczy się w przyszłości odległej od naszych czasów o trzysta lat. Metody podróży z szybkością nadświetlną opanowano do perfekcji i całą galaktykę przecina teraz gęsta sieć bram skokowych, przerzucających statki z jednego układu do drugiego w ciągu kilkudziesięciu sekund. Gdzieś na krańcach tego zarządzanego z Ziemi imperium grupa zapaleńców, nadawszy sobie nazwę Bora, postanowiła założyć niewielką bazę, dającą im szansę niezależnego rozwoju. Niestety, wybrany przez nich układ leży w strefie zainteresowań wielkiego megakoncernu – GalSpan. Ciąg dalszy jest oczywisty – Dawid kontra Goliat, wynik meczu nieznany. W sam środek tego konfliktu trafia nasz bohater – Jake Logan. Jest to wolny strzelec, wynajmujący swój statek każdemu, kogo na to stać. Początkowo niezależny, później będzie musiał się opowiedzieć po którejś ze stron konfliktu. Jak widać, pod względem charakterystyki bohatera gra idzie raczej w kierunku PRIVATEER–a niż FREESPACE czy też WING COMMANDER–a. Jake jest postacią samodzielną, nie stanowi jedynie małego kółeczka w wielkiej machinie wojennej. Trzyma swój los we własnych rękach i nikt nie może go zmusić do zmiany drogi postępowania. Widać to chociażby w nieliniowym układzie fabuły – poza pewnymi zadaniami, których wykonanie jest obowiązkowe, gracz może wybierać misje, które go interesują (lub są po prostu lepiej płatne:) Jakie to będą misje – zobaczymy. Spodziewać się należy raczej klasycznego zestawu: likwidacja, obrona, eskorta, być może trafi się też kilka bardziej interesujących rodzynków.

Oczywiście zapowiedziano możliwość prowadzenia gry wieloosobowej na serwerach NovaWorld. Jednorazowo ma się tam spotykać nawet 100 pilotów, a każdy z nich ma dysponować wysoce zindywidualizowaną maszyną z własnym zestawem uzbrojenia itd. Przydałaby się jeszcze możliwość zmiany malowania kadłuba...

I na koniec najważniejsza informacja – premiera. Gra ma trafić na półki sklepowe w marcu, więc, mam nadzieję, pełną relację z pola bitwy znajdziecie już w następnym numerze.

Pooh

Novalogic

W PRZYGOTOWANIU SILENT HUNTER 2

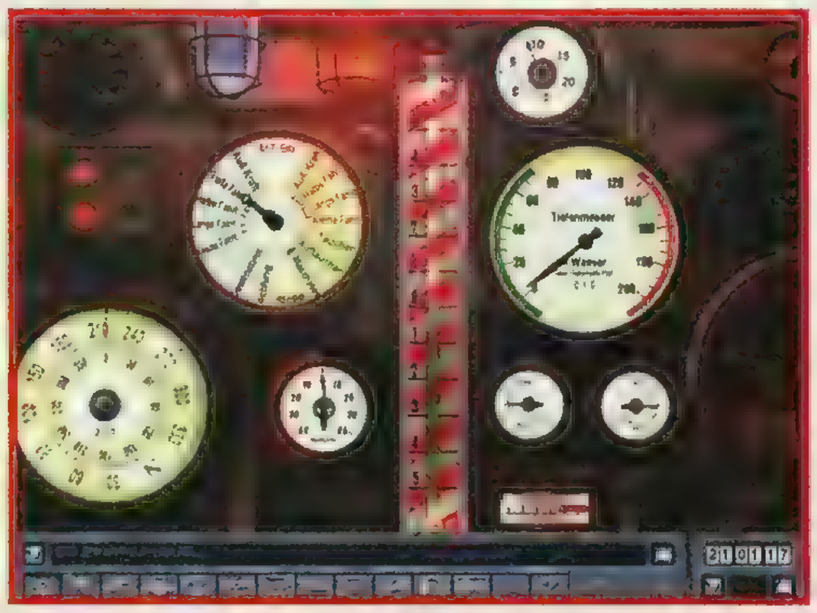
Samoloty, samoloty, czasem jakiś czołg. Każdy chyba przyzna, że tematyka symulatorów jest dość monotonna, a gier przenoszących akcję na lub pod powierzchnię morza jest jak na lekarstwo – jeśli co roku na półki sklepowe trafią choć dwa tytuły należące do tego gatunku, to już można mówić o sukcesie...

SILENT HUNTER był przebojem roku 1996. Tak, tak – od jego premiery upłynęły już cztery lata i od tego czasu nie ukazał się chyba żaden porządny symulator okrętu podwodnego. Być może dlatego, iż to temat dość niewdzięczny, a ciągłe śledzenie wskazań hydrofonu i sonaru, unikanie wykrycia przez wroga czy też precyzyjne namierzanie celu dla torped jest raczej mało widowiskowe. Wiadomo, zależy co kto lubi, ale ja ubolewam nad macoszym traktowaniem tego tematu.

W SILENT HUNTER–ze 2 będziemy mogli stanąć za sterami jednostki Kriegsmarine. Nareszcie! W końcu zatapianie niemieckich okrętów nawodnych powoli zaczęło być nieco nużące. Teraz będzie można dowodzić „wilczym stadem" i polować na północnym Atlantyku na niemal bezbronne konwoje niosące pomoc walczącej Europie. Oczywiście – bezbronne do pewnego czasu. Później, aby posłać stalowego kolosa na dno, trzeba się będzie trochę bardziej postarać.

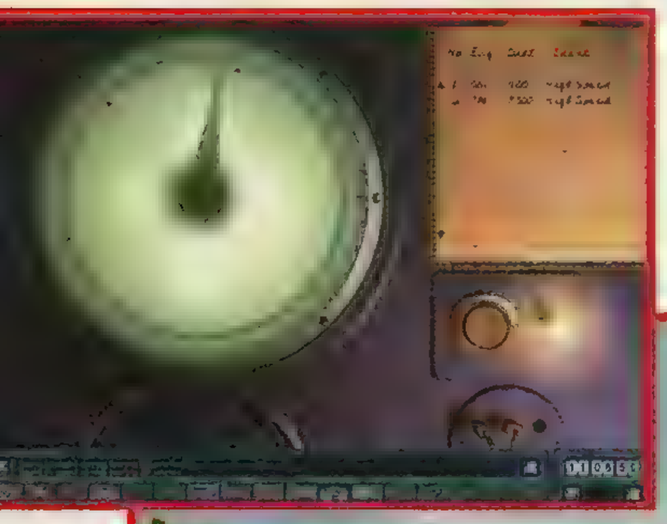
Lista okrętów, które zostaną oddane do naszej dyspozycji, nie jest jeszcze do końca znana, podobnie zresztą jak przewidywany czas trwania poszczególnych kampanii. Miejmy nadzieję, iż będzie ona jak najdłuższa; mogłaby trwać jeszcze po zakończeniu oficjalnych działań wojennych, bo w końcu szmugiel nazistów do Ameryki Południowej to materiał na kilka niezłych misji. Tak czy inaczej, realia jednostek powinny być nieźle oddane, gdyż dla MINDSCAPE pracuje, jako konsultant, niejaki Erich Topp, dowódca U–bota z czasów II wojny światowej.

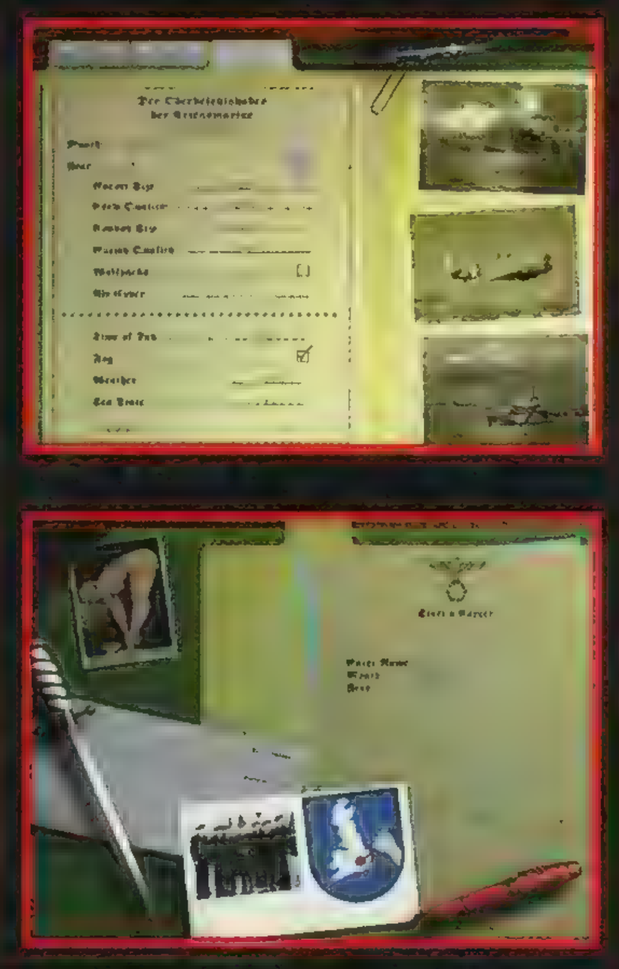
Pod względem stylu kontrolowania okrętu SH2 ma stanowić raczej ewolucję niż rewolucję w stosunku do pierwszej części – w końcu na kilku ekranach odzwierciedlających kolejne lokacje, w których może znaleźć się dowódca (czy też np. oficer łączności), niewiele można namieszać. Podczas przebywania w zanurzeniu można więc liczyć na kontakt z opcjami znanymi z poprzedniego CICHEGO ŁOWCY. Więcej zmian powinno się pojawić na powierzchni, gdyż algorytmy graficzne poszły do przodu i sytuację na morzu można oddać w sposób o wiele bardziej atrakcyjny niż kiedyś. Teraz po naszym trafieniu okręt nieprzyjaciela będzie zachowywał się w miarę realistycznie. Nie ma mowy o zawsze takim samym przechyle kadłuba czy też niemrawych smużkach dymu wydobywających się z jego otworów. Raczej nie ma się co spodziewać malutkich figurek matrosów skaczących w lodowate odmęty, ale i tak kolejne eksplozje magazynów amunicji czy też fontanny ognia wylatujące z wież artyleryjskich powinny wyglądać nie najgorzej.

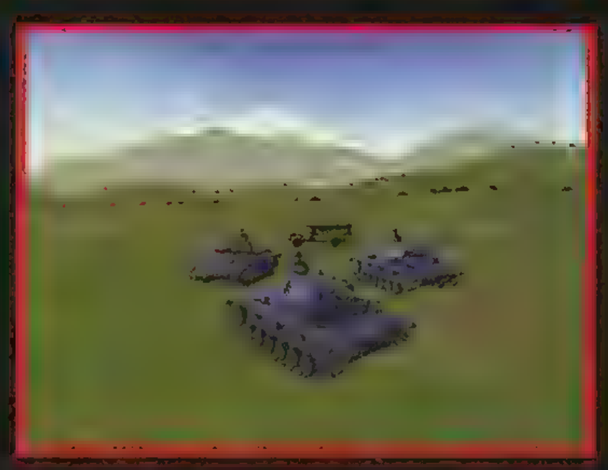


I na koniec coś dla fanów gry sieciowej. Wedle oświadczenia przedstawicieli firm MINDSCAPE i RTIME dla miłośników zmagań okrętów wojennych nadchodzą złote czasy. Na polu bitwy staną przeciwko sobie dowódcy jednostek podwodnych i nawodnych, a wszystko to za sprawą platformy gry sieciowej RTIME o nazwie Interactive Network Engine. Za jej pośrednictwem spotkają się użytkownicy SILENT HUNTER–a 2 oraz DESTROYER COMMAND – w sierpniu zeszłego roku grupy developerskie opracowujące obie gry zapowiedziały współpracę przy przygotowaniu elementów rozgrywki sieciowej. Szczerze powiem, że nie mogę się doczekać chwili, gdy druga część CICHEGO ŁOWCY trafi w moje ręce. Niestety, jego premiera była już kilkakrotnie przekładana – najpierw miał być to koniec zeszłego roku, później marzec 2000, w tej chwili mówi się o połowie tego roku. Znając słowność wydawców bezpieczniej założyć pojawienie się gry w okolicach sierpnia–września. No cóż, nie pozostaje nic nam innego, jak tylko czekać...

Pooh
Mindscape

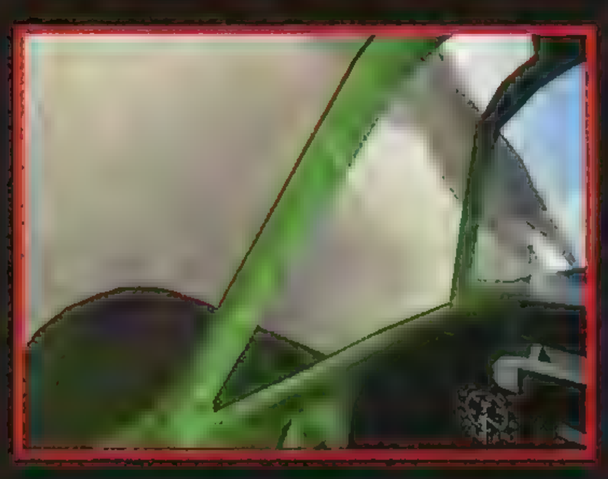


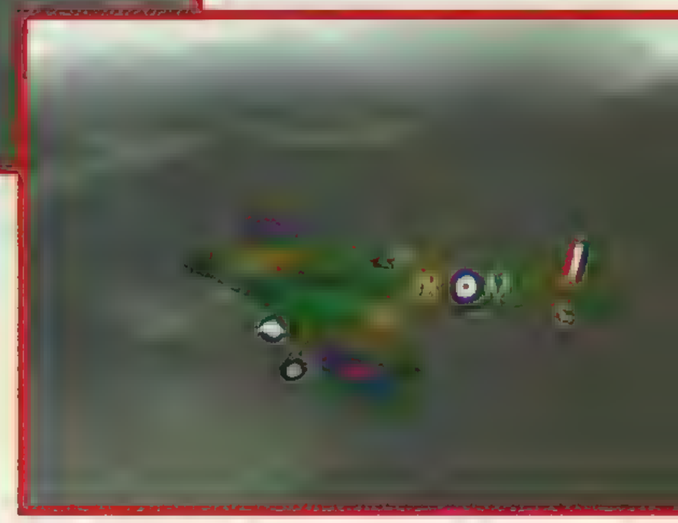


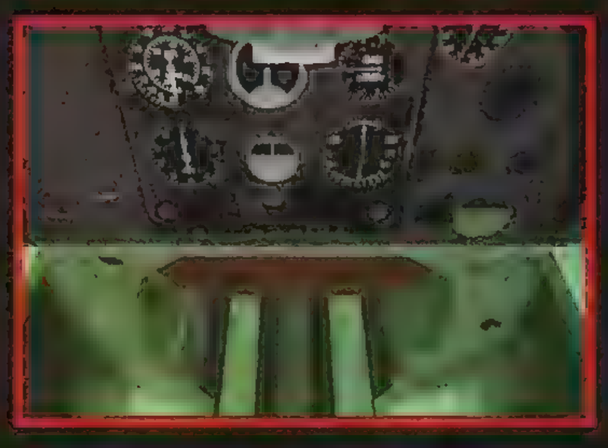


W PRZYGOTOWANIU WW2 ONLINE

Na początek popuśćmy wodze wyobraźni... Siadasz wieczorem do komputera, logujesz się do sieci, uruchamiasz swoją ulubioną grę. Przez pierwszą godzinę wcielasz się w rolę pilota samolotu myśliwskiego, np. Hurricane'a. Razem z niejakim Angelem (prywatnie: Jan Kowalski, mieszkający dwa domy dalej i namiętnie grający w tę samą grę) zapewniacie osłonę grupie Blenheimów (w załogi bombowców wcielili się mieszkańcy osiedla domków jednorodzinnych z Twojego miasta, grający w tę samą grę). Obserwujesz, jak bombowce niszczą umocnienia na francuskim brzegu. W tym samym momencie Wasza formacja zostaje zaatakowana przez parę Me–109 (prywatnie ich piloci to niejaki Johnny Smith, zamieszkały USA, oraz Hans z Niemiec). Po krótkiej walce jeden nieprzyjacielski myśliwiec zaorał kawałek plaży, a drugi uciekł w głąb Francji, zostawiając za sobą gęstą smugę czarnego dymu. Dalszy lot przebiega spokojnie. Po wylądowaniu przenosisz się na pokład niszczyciela znajdującego się niedaleko francuskiego wybrzeża. Spędzasz pół godziny na walce z niemieckimi U–botami, próbującymi przedostać się na Atlantyk. Gdy rola kapitana niszczyciela przestała Cię podniecać, postanawiasz razem z kilkoma znajomymi pobawić się w komandosów. Lądujecie gdzieś za liniami nieprzyjaciela. W pobliskiej wiosce przebywa zestrzelony pilot (Angelowi, niestety, się nie poszczęściło – podczas kolejnej misji to jego samolot zaorał pole). Zadanie? Odnaleźć go i bezpiecznie dostarczyć do domu. Na Waszej drodze stanie znany już Hans, który tym razem zasiądzie w czołgu i... nie da odbić więźnia! W tym samym czasie o kilkanaście kilometrów na zachód trwa wielka bitwa pancerna. Tego wieczoru w grze bierze udział około 1000 graczy (tylko na tej jednej arenie!).







Przedstawiona wyżej sytuacja brzmi jak bajka na dobranoc. Były już symulatory lotu pozwalające grać około 100 graczom jednocześnie, był też AW2 i AW3, w którym w ograniczonym zakresie można było wcielić się również w inne role, ale totalnego symulatora wojny nie było. Obecnie sytuacja uległa diametralnej zmianie – panowie z CORNERED RAT SOFTWARE stworzyli grę pod jednoznacznym tytułem WW2 ONLINE. Gracz będzie mógł wcielić się tu zarówno w rolę pilota samolotu, jak i kierowcy czołgu, kapitana okrętu, zwykłego piechociarza czy dowódcy. Autorzy przewidują, że bardziej doświadczeni gracze będą mogli dowodzić innymi. W takiej sytuacji WW2 ONLINE z symulatora przemienia się w grę strategiczną, tak więc każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Na koniec kwestie techniczne. Do gry będzie potrzebny komputer podłączony do sieci, z modemem o prędkości przesyłu co najmniej 28 kb/s (stałe łącze jest, oczywiście, mile widziane). Autorzy obiecują doskonałą grafikę, zaś akceleratory na PC będą obsługiwane przez DX oraz OpenG; użytkownicy Maców muszą zadowolić się jedynie tym ostatnim. Do tego dojdzie przestrzenny dźwięk, uwzględniający takie bajery, jak efekt doplerowski oraz opóźnienie wynikające z ograniczonej prędkości rozchodzenia się fal dźwiękowych. Niedługo rozpocznie się otwarta faza beta, więc przez pewien czas będzie można grać za darmo. Więcej informacji na ten temat można uzyskać pod adresem http://www.hq.wwiionline.com/ oraz http://www.wwiionline.com/.

TopGun
Cornered Rat Software

Dostępne pojazdy:

Samoloty: *Spitfire Mkl, Hurricane Mkl, Bf–109, Bf–110, Curtis Hawk H–75, Ju–87 Stuka, Ju–52, He–111, Bristol Blenheim*

Naziemne: *PzKpfw III, PzKpfw 38(T), Renault R–35, Opel Blitz, Char Bis B1, SdKfz 8, SdKfz 251*

Wodne: *U–Boat, T–Boat, Pocket Battleship, Southampton Class Cruiser, Javelin Class Destroyer, Supply Ships*

W PRZYGOTOWANIU GUNSHIP!

Symulator śmigłowca Apache GUNSHIP z 1987 roku to gra–legenda. W 1991 roku wydano sequel pod tytułem GUNSHIP 2000. Była to świetna kontynuacja hitu sprzed pięciu lat, bardzo udana gra, która zdobyła ongiś sporą popularność. Potem jednak chłopaki z MICROPROSE zarzucili linię symulatorów śmigłowców – aż do teraz...

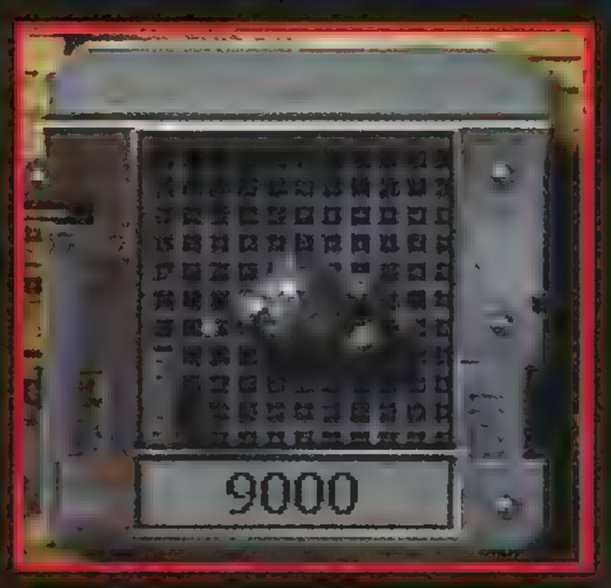
Po dziewięciu latach MICROPROSE postanowiło powrócić do swego sławnego tytułu. GUNSHIP w nowych szatach ma być podobny w założeniach do swego poprzednika i ultranowoczesny w oprawie. Tak więc nadal mamy kilka śmigłowców do wyboru, w tym sławnego Apache. Latamy tu nad Europą Wschodnią – taki wybór teatru działań może w pierwszej chwili wydawać się nieco kontrowersyjny, gdyż jest to obszar relatywnie płaski, trudny dla działań śmigłowców bojowych ze względu na małą ilość naturalnych przeszkód terenowych. Nie jest to jednak zupełna prawda, gdyż równiny są często poprzedzielane pasami wyżyn i pagórków oraz dolinami rzek. Ważną rolę pełnią także budynki, lasy, a nawet kępy drzew. Autorzy zapowiadają, że nawet na kompletnie płaskim terenie zawsze się będzie można schować, np. za zabudowaniami wiejskimi. Intryga polityczna w nowym GUNSHIP–ie jest prosta jak konstrukcja cepa. Miejsce zapalne to, jak zwykle, Rosja. Trzecia wojna światowa wisi na włosku, rosyjscy nacjonaliści przejmują władzę i przygotowują się do walki, a siły NATO, przerzucone szybko do Polski, stoją w pełnej gotowości do odparcia ataku. Teraz będziesz mógł wybrać stronę konfliktu oraz, w zależności od niej, swój śmigłowiec. Do Twojej dyspozycji oddane będą takie maszyny, jak: AH–64D Apache Longbow, AH–1Z Cobra, Eurocopter Tiger oraz Mi–28 Havoc. Poza tym autorzy chwalą się, że w grze będzie ponad 85 typów broni oraz aż 114 typów pojazdów!

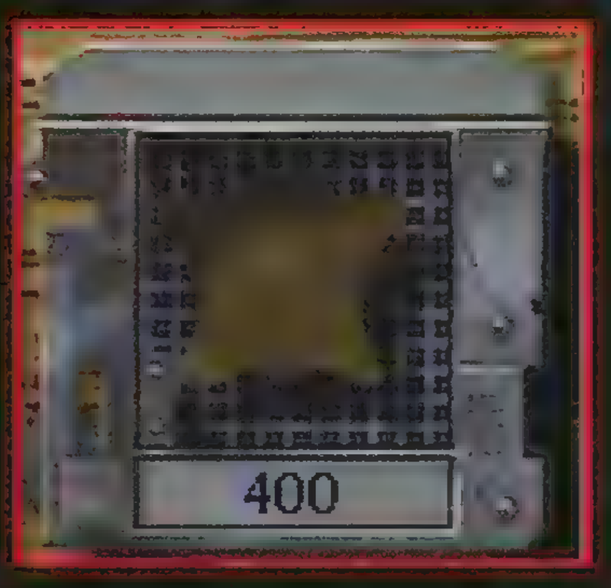
GUNSHIP! ma oferować dwa główne typy gry: „natychmiastową akcję" i dynamiczną „kampanię". W trybie multiplayer gra ma być kompatybilna z TANK PLATOON!, więc będziesz mógł np. będąc w Apache'u zapolować razem z kolegą w Abramsie na niczego nie spodziewający się pluton T–80. Będzie to system konkurencyjny dla prawie identycznego pomysłu NOVALOGIC – gracz ma zostać wpuszczony na wielkie pole bitwy, gdzie sporą samodzielnością będą obdarzone nie tylko wszystkie śmigłowce, ale także każdy czołg, a nawet piechociarz. Tak więc będziesz musiał próbować różnych sposobów podejścia wroga i być przygotowanym na wiele niespodzianek. W wyniku stworzenia takiego pola bitwy wiele potyczek zupełnie nie będzie miało związku z Twoją misją.

Autorzy przygotowali sporo ułatwień dla „niedzielnych pilotów" oraz usprawnień, mających zlikwidować, czasem denerwujący, nadmiar problemów ciążących na graczu. Np. obowiązki strzelca albo pilota można będzie przerzucić na komputer. Gra ma oferować trzy modele lotu. Pierwszy – zręcznościowy – bardziej przypomina pilotowanie UFO niż śmigłowca. Skok okresowy (czyli ruchu joya) nie będzie zmieniał wysokości, na jakiej jest śmigłowiec. Drugi model lotu ma uwzględniać realną dynamikę lotu helikoptera, lecz pomijać różne efekty dodatkowe (utrata mocy w wirze pierścieniowym, podmuchy wiatru itd.). Trzeci model lotu ma symulować wszystkie, nawet najdrobniejsze, niuanse lotu śmigłowcem.

Miłym dla nas, Polaków, elementem będzie z pewnością pojawienie się w grze swojskich krajobrazów. Ciekawe tylko, jak wiernie MICROPROSE odtworzy nasz kraj, a przede wszystkim – którą jego część? Czy będzie można np. kręcić kółka Apachem wokół Pałacu Kultury w Warszawie? Warto też podkreślić, że jest to pierwsza gra ukazująca Polskę jako pełnoprawnego członka NATO. GUNSHIP! zapowiada się niezwykle ciekawie i – co tu dużo mówić – jest odpowiednikiem FALCONA 4.0 w świecie symulatorów śmigłowców. Mam nadzieję, że nie zawiedzie pokładanych w nim nadziei na bycie najlepszym symulatorem śmigłowca od czasu LONGBOW–a 2.

Gunman
MicroProse

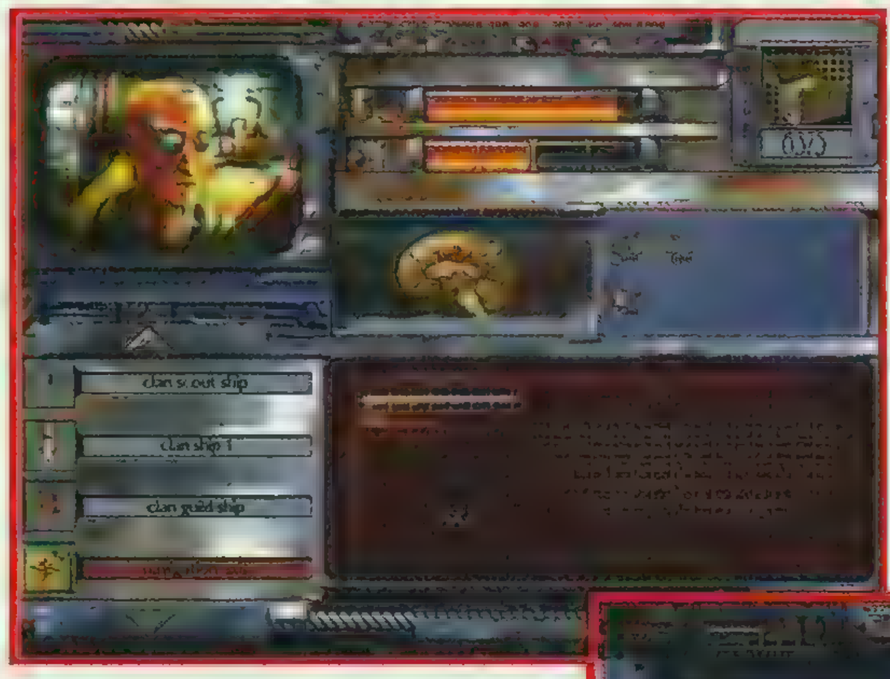




Gdy ponad dwa lata temu świat usłyszał po raz pierwszy o nowo powstającej polskiej grze pt. V.O.T.E.R. GOLEM, miała to być strategia morska oparta na enginie CLASH–a. Później dotarła do nas wieść, iż jej akcja będzie się rozgrywać w średniowiecznej Europie, zniszczonej w tajemniczych okolicznościach. Sytuacja pogmatwała się jeszcze bardziej, gdy do tego wszystkiego dodano informację, że będzie to RTS, a nie – jak zapowiadano na początku – strategia turowa. Aby położyć kres wątpliwościom, wybrałem się do Wrocławia, do firmy LERYX–LONGSOFT, aby u źródła zdobyć odpowiedzi na nurtujące mnie pytania. Na miejscu spotkałem się twarzą w twarz z osobą najbardziej kompetentną do udzielania takich informacji, czyli z Krzysztofem Marcinkiewiczem, kierownikiem produkcji GOLEM–a. Kiedy spoglądałem, jak odpala się pierwsza misja, nie widziałem, w jak ogromną podróż się wybieram.

Ale najpierw chciałem się dowiedzieć, dlaczego ta gra jeszcze się nie ukazała. Okazało się, że jakiś czas temu wszystkie dotychczasowe efekty prac wylądowały na śmietniku, a ekipa programistów i grafików przez kilka następnych miesięcy pracowała nad przeobrażeniem kodu źródłowego w bardziej nowoczesny. W efekcie prawie gotowa już gra przeobraziła się w coś zupełnie innego – coś, czego nikt się nie spodziewa. Jak się nieoficjalnie dowiedziałem, obecnie za termin premiery przyjmuje się koniec wakacji tego roku. Być może GOLEM będzie gotowy wcześniej, jednak ponieważ okres wakacyjny to w naszej branży posucha, więc najprawdopodobniej producent wstrzyma się do września. Następne, co mnie ciekawiło, to nazwa. Co to właściwie znaczy V.O.T.E.R.? Okazało się, że tak naprawdę to nie wiedział tego żaden z trzech dowodzących projektem. Postanowiono zaradzić tej sytuacji. I oto jako pierwszy na świecie przekazuje Wam informację, że na próżno będziecie poszukiwać w sklepach V.O.T.E.R. GOLEM–a! Po prostu ta gra już tak się nie nazywa! Wszystko bardzo pięknie, nie zmienia to jednak faktu, że ta polska strategia staje się jedną z najdłużej produkowanych gier, a to może niekorzystnie wpłynąć na efekt końcowy. O tym przekonamy się jednak dopiero w lipcu, kiedy to ma ona trafić w końcu w naszej redakcyjne łapska.

Przez te dwa lata fabuła uległa olbrzymim zmianom. Na początku miały mieć miejsce podróże po alternatywnych wymiarach, później miało to być poszukiwanie elementów niezbędnych do złożenia machiny zwanej Golemem. Dzisiaj fabuła przybrała już swój finalny kształt. Oto gracz wcieli się w Thruggara – syna króla Leoniusa. Ojciec wysyła go z misją kolonizacji dziewiczego obszaru, zwanego Wyspami Niezaludnionymi. Na miejscu okaże się jednak, że tereny te zaczęła już eksploatować rasa Genów. Młody królewicz pragnie jednak wypełnić polecenie ojca i podejmuje próbę opanowania krainy. Po wszystkim ma ona zostać oddana we władanie księżniczce Cephilli. Po udanej kolonizacji król ma przybyć, by zobaczyć, jak spisał się jego syn. Niestety, podczas podróży władca zostanie zaatakowany przez flotę Genów i porwany. Niestety, ratunek przybywa za późno. Na łożu śmierci Leonius nakazuje odnalezienie starego maga Lagusa – ma on dopomóc w walce z Genami i zaawansowanymi technologicznie Cyteksami. Obie rasy konstruują potężne i niebezpieczne machiny, które posiadają siłę tak wielką, że przy ich pomocy można scalać całe wyspy! Machiny te są również śmiercionośną bronią, która może przechylić szalę zwycięstwa w wojnie. Lagus pomoże graczowi odszukać trzy części medalionu z ukrytymi wskazówkami, jak odnaleźć elementy Golema. Okazuje się bowiem, że Rada Starszych Magów rozłożyła go przed wiekami na części, a te ukryła w tajemniczych miejscach. Gracz będzie musiał odnaleźć wszystkie elementy, a następnie zespolić je w całość w Fabryce, którą wybuduje na Wyspie Mocy (tę, oczywiście, wcześniej trzeba zdobyć). Na drodze do zwycięstwa staną rasy Cyteksów i Genów, a ich intrygi i zakulisowe intrygi niejednokrotnie pokrzyżują graczowi szyki. Do naszej dyspozycji zostaną oddane trzy kampanie (po jednej dla



W PRZYGOTOWANIU

GOLEM

każdej z ras), a toczyć się one będą w tym samym czasie i wzajemnie przeplatać, tak więc niektóre tajemnicze rozwiązania zostaną wyjaśnione dopiero wtedy, gdy zagramy inną rasą. Każda kampania będzie liczyć około piętnastu misji, plus jedną, ostateczną, w której rozegrany zostanie pojedynek między wszystkimi. Ten, kto pokona wszystkich, będzie rządzić tą krainą.

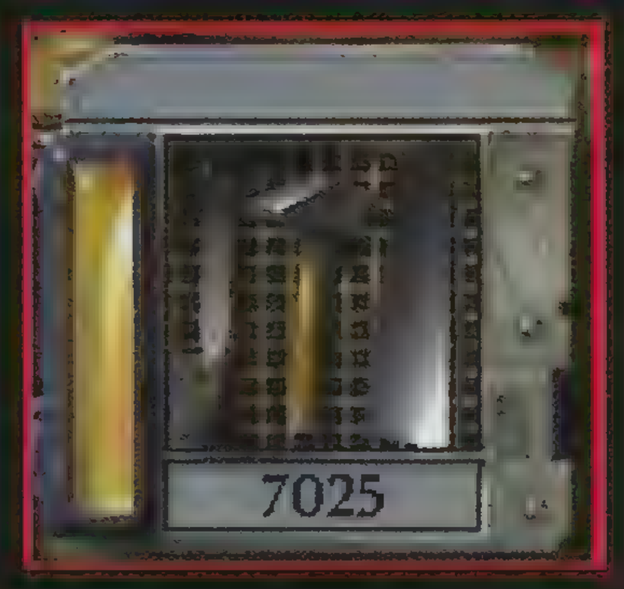
Bardzo ważnym elementem gry są porty. To właśnie w nich gracz będzie kreować całą swoją ekonomię. Tutaj magazynuje się surowce, handluje, konstruuje kolejne jednostki i wymyśla przełomowe technologie, a wreszcie odkrywa nowe zaklęcia. Oprócz budynków powiększających ilość otrzymywanych co turę surowców, jest także kilka struktur, które umożliwiają zarządzanie portem. Są to m.in. Fortyfikacje, dzięki którym można budować potężne wieże strzelnicze, służące do rażenia okrętów nieprzyjaciela. Ważnym budynkiem jest Targowisko, które służy do zdobywania surowców. Tych ostatnich będą trzy kategorie. Pierwsza to złoto i narzędzia, jakie produkuje każdy port. Druga to takie, które zdobywamy konstruując w wyznaczonych miejscach struktury do ich pozyskiwania (kopalnie bądź tartaki), czyli: węgiel, siarka, żelazo i drewno. Wreszcie trzeci typ to takie, które pozwalają na bardziej zaawansowane jednostki, technologie i czary – a są to: liny, płótno, skóry i szkło. Handel na Targowisku jest jednak nieopłacalny – można mieć pewność, że handlarze będą nieźle oszukiwać! Dlatego zaleca się wymianę z Gildią Kupiecką – ta jest już niemal opłacalna. Piszę „niemal", gdyż najpierw trzeba wyprodukować specjalny okręt kupiecki. Ale zlecenia składa się w biurze Gildii, a te można wybudować w każdym porcie. Warto również zwrócić uwagę na Inżyniera. To właśnie on będzie odkrywać nowe technologie, które umożliwią później wymyślanie nowych jednostek. Ważny jest również Mag, dzięki któremu okręty mogą używać czarów. Ostatnim użytkowym budynkiem jest Warsztat, służący do naprawiania okrętów uszkodzonych w bitwach bądź (co jest zupełną nowością w tego typu grach) przetwarzania ich na surowce. Warto też wspomnieć, że nie będzie można przejąć wrogiego portu. Otóż najpierw należy zniszczyć wraże fortyfikacje, a następnie wpłynąć jednostką budowlaną, która zniszczy całą infrastrukturę i dopiero na jej gruzach postawi nowy port – odpowiedni dla rasy, którą gramy. Nie jest to może zbyt rozsądne, ale podobna opcja może spodobać się graczom – czas pokaże!

W grze występuje ponad 70 rodzajów jednostek. Oczywiście każda rasa posiada odpowiedniki okrętów swoich przeciwników, różnią się one jednak zarówno wyglądem, jak i właściwościami oraz cenami. Wiadomo, że jednostki ludzi będą bardziej podatne na zniszczenia, ale za to potężniejsze pod względem siły ognia. Jednostki Genów mają być wytrzymałe i mieć dużą siłę rażenia (jednakże mniejszą niż ludzkie) oraz możliwość regeneracji obrażeń bez konieczności powrotu do portu. Z kolei oddziały Cyteksów będą potężne zarówno pod względem wytrzymałości, jak i siły ognia. Jednak jak na razie walka odbywa się w sposób trochę naiwny. Jednostki strzelają do siebie w kretyński sposób, zupełnie jakby w ogóle nie posiadały żadnej Sztucznej Inteligencji. Mało tego: bitwa przypomina grę zręcznościową! Mam nadzieję, że to zmieni się w finalnej wersji gry.

Po pokazie GOLEM–a wiedziałem, że jest to produkt dobry, ale wymagający jeszcze kilku miesięcy doszlifowywania. Mimo to odzyskałem wiarę w polskie możliwości. Po tragicznym TRIDONIS–ie myślałem, że Polacy mogą produkować tylko chałę, a tymczasem GOLEM prezentuje się całkiem ładnie, miejscami nawet zbyt ładnie, zbyt cukierkowo – to może się nie przypaść do gustu strategom. Co będzie z GOLEM–em? Przekonamy się o tym niebawem, a ja mam tylko nadzieję, że cała koncepcja produktu nie zmieni nagle, bo całość zapowiada się naprawdę nieźle.

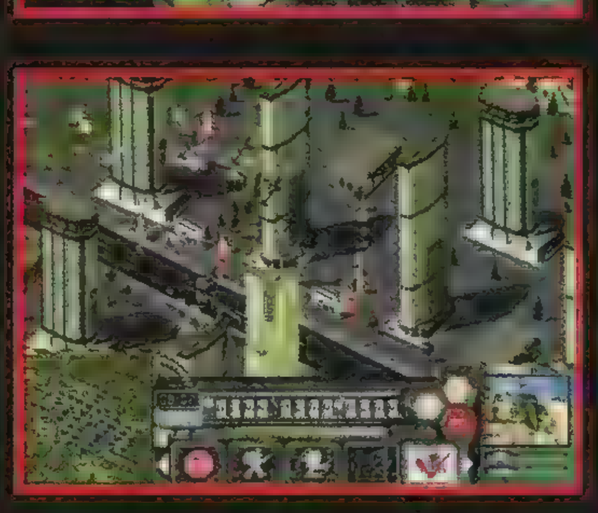
ZAQ

Longsoft Games



W PRZYGOTOWANIU
TRIDONIS

Bywa tak, że czasami jakaś firma z jakiegoś dziwnego kraju ni stąd, ni zowąd prezentuje grę, która z pozoru nie jest czymś nadzwyczajnym i nagle okazuje się, że mamy do czynienia z prawdziwą rewelacją. Tak było np. w wypadku TZAR–a. Ten akurat produkt pochodził z Bułgarii, zwróćmy jednak uwagę na to, co dzieje się na naszym podwórku. I cóż tu widzimy? Firmę LK AVALON i jej najnowszy projekt, który ma ujrzeć światło dzienne już w marcu tego roku. O czym mowa? O nowym polskim RTS–ie! Oczywiście nie ma się czemu dziwić, w końcu w fazie produkcji jest teraz wiele podobnych gier – mam tu na myśli choćby GOLEM–a (który do niedawna jeszcze był znany jako V.O.T.E.R. GOLEM) czy też wydaną jakiś czas temu EXTERMINACJĘ. Dzisiaj zapowiadają nam TRIDONIS. Hmm, ale cóż to za licho?



TRIDONIS opowiada historię, która jest bliźniaczo podobna do tej z niechlubnego DARK COLONY. Mamy tu więc dzielnych, walecznych, a przede wszystkim zjednoczonych ludzi oraz podłą rasę kosmitów (model klasyczny – szary, chudy, wielkie czarne ślepia), która pragnie zrobić im coś strasznego. Ale to właściwie wszystko, jeśli chodzi o wspomniane podobieństwa. Teraz spójrzmy na tę grę z trochę innego punktu widzenia. I cóż widzimy? Sposób rzutowania pola walki niemalże identyczny jak w WAR INC. czy EXTERMINACJI. Z czym więc tak naprawdę mamy tu do czynienia? Czy Polacy nie potrafią już wymyślić niczego sensownego? Czy muszą zżynać od projektantów z Zachodu i Wschodu? No, ale żeby były to jeszcze pomysły warte kradzieży – tymczasem w TRIDONIS otrzymujemy kupę (dobrze się Wam kojarzy!) kiepskich pomysłów, które już ktoś kiedyś wykorzystał, i to z mizernym skutkiem. A wszystko zapowiadało się tak miło... Kiedy zainstalowałem TRIDONIS i zacząłem oglądać intro, z początku myślałem, że będę mieć do czynienia z produktem wysokiej jakości. Tymczasem... znów pudło. Ciekawa animacja przeobraziła się w obrzydliwej jakości filmik, który zachwycić może jedynie tych, którzy nie zwracają uwagi na nic oprócz kolorów. Wydawało mi się, że w dzisiejszych czasach powinno się dążyć do osiągnięcia czegoś wielkiego, tymczasem wygląda na to, że ambicją LK AVALON–u jest zapchanie stęchłych piwnic kolejnym nędznym tytułem. Co z tego, że gra ma być sprzedawana w cenie 75 złotych? Co z tego, powtarzam, skoro np. CD PROJEKT potrafi wydać przyzwoitą grę za 69 złociszy? W porównaniu z TRIDONIS pozycje z „niskiej strefy cen" wydają się być rewelacyjnymi tytułami. Ale może nie ma co się unosić, bo w końcu jest to jedynie wersja prasowa tego tytułu. Teoretycznie wszystko może jeszcze ulec zmianie... A guzik! Ludzie, opamiętajcie się! Nie da się zmienić całego programu w kilka tygodni! Skoro animacje są najgorsze z możliwych, to raczej nic już się z tym nie zrobi.

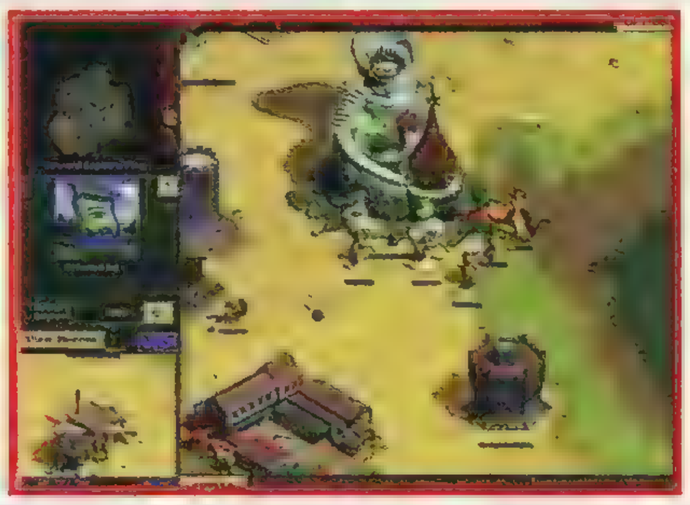
Ale spójrzmy na samą grę. Jak już wspomniałem, TRIDONIS jest klonem WAR INC. I muszę przyznać, że jest to dobry klon złej gry. Jeśli miałbym wybierać między tymi dwiema pozycjami, to zdecydowanie wybrałbym polską wersję. Ale, ale... poczekajcie, dajcie mi dokończyć. Zrobiłbym to pod warunkiem, że TRIDONIS ukazałby się w 1998 roku, gdy WAR INC. miał swoją premierę. Jako minus oceniam też fakt, że fabuła jest bardzo zbliżona do tej z DARK COLONY. Do tej pory zastanawiam się, jaki kretyn umieścił kiedyś tę grę na COVER CD pewnego pisma, a jak pomyślę, że znalazł się też taki, co zechciał zrobić z niej klona, to sam nie wiem, czy mam się śmiać, czy płakać. Zrugałem już wiele gier, ale w moim prywatnym rankingu porażek ta zajmuje bardzo wysokie miejsce. Myślałem, że po TANKTICS i BATTLE COMMANDER nieprędko ujrzę podobną chałę, a tu co? Nie trzeba było daleko szukać. Wystarczy spojrzeć wokół siebie – polscy „developerzy" na pewno „nie zawiodą". Ja mam już dość! Logging out.

ZAQ

LK Avalon

W PRZYGOTOWANIU

MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA



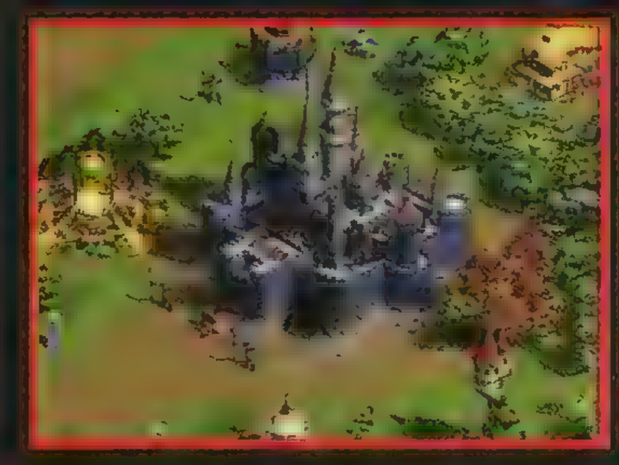
Czy pamiętacie CYBERLORE STUDIOS? Tak, to ci sami, którzy wyprodukowali dwa najsłynniejsze dodatki do gier komputerowych – chodzi mi o WARCRAFT–a 2: BEYOND THE DARK PORTAL oraz o HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: PRICE OF LOYALTY. Dodatki w wykonaniu CYBERLORE to były prawdziwe majstersztyki, jak jednak będzie z ich pierwszą w pełni oryginalną produkcją? Dzisiaj postaram się Wam odpowiedzieć na pytanie, czy MAJESTY będzie hitem, czy może majestatyczną chałą.

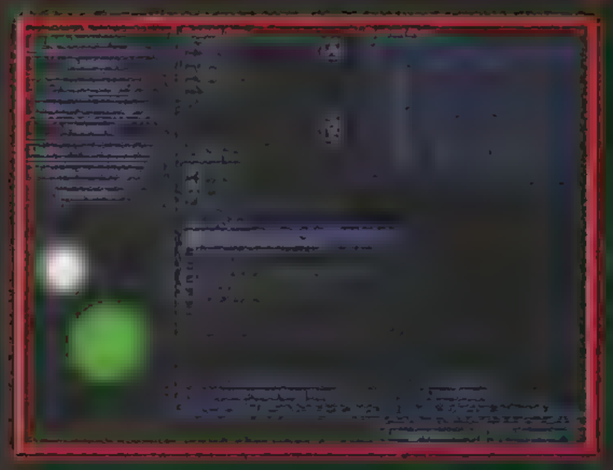
MAJESTY jest przede wszystkim strategią czasu rzeczywistego, której korzenie sięgają takich produkcji, jak DUNGEON KEEPER oraz AGE OF EMPIRES 2. Trzeba też dodać, że będzie to kolejna hybryda, tym razem gatunków RTS i RPG. Klimaty fantasy mają być w fabule wyraźnie widoczne, dzięki czemu gra nabierze zupełnie innej barwy niż wydane do tej pory strategie. Tak przynajmniej twierdzą producenci, ale jak to będzie w rzeczywistości? Ciężko jest na to pytanie odpowiedzieć, najlepiej będzie, jeśli pozostaniemy sceptyczni i ostrożnie podejdziemy do tematu. Zajmijmy się jednak grą. Naszą przygodę rozpoczynamy z niewielkim ratuszem, kilkoma chłopami oraz poborcą podatkowym, który będzie pobierać opłaty od naszych poddanych. W grze jest jak w życiu – trzeba uważać, gdyż żaden szanujący się mieszkaniec naszej krainy nie będzie darzyć sympatią poborcy podatkowego. Z biegiem czasu będziemy konstruować zupełnie nowe budynki oraz, co najważniejsze, przeprowadzać ekspansję terytorialną naszego królestwa, dzięki czemu małą prowincję przekształcimy w wielkie państwo. Na czele naszej krainy stoi król; niestety, w porównaniu z całym otoczeniem sprawia on wrażenie kurdupla, któremu wydaje się, że swoją propagandą zawojuje świat. W srebrnej zbroi, na białym rumaku, z lancą w jednej dłoni, a uprzężą w drugiej – tak wygląda władca. Król będzie naszym odzwierciedleniem; nie można dopuścić, aby poległ w bitwie, gdyż zakończy się to naszą klęską. Kolejnym ważnym aspektem gry są bohaterowie. Zapewne pamiętacie, jak to było rozwiązane w WARCRAFT–cie 2 – od czasu do czasu dostawaliśmy herosa na początku misji, a ten musiał wykonać jakieś zadanie i, co ważniejsze, pozostać przy życiu. Tutaj zostało to rozwiązane w sposób trochę niekonwencjonalny: otóż w MAJESTY nasze królestwo będzie pełnić funkcję bazy wypadowej dla bohaterów. My nimi nie sterujemy, jednakże oni mogą zechcieć nam pomóc w wykonywaniu różnych misji. Od nas zależy też, czy bohaterowie są inteligentni, czy będą tylko siepać mieczem na lewo i prawo. Musimy więc budować biblioteki, wieże magów i wiele innych budowli, które pozwolą potencjalnym bohaterom rozwinąć umysł i sprawić, że będą inteligentnymi wojami. Dbanie o edukację herosów jest w tej grze bardzo ważne, gdyż inaczej mogą oni podejmować lekkomyślne decyzje, co sprawi, iż szybko zginą. Oczywiście, jak to bywa w grach RPG, nasi bohaterowie będą zdobywać punkty doświadczenia i nowe umiejętności, a wszystko to sprawi, że inteligentny bohater w końcowej fazie gry może być naprawdę nieźle napakowany. W MAJESTY nie będzie można prowadzić zaawansowanych taktycznie bitew – tutaj bardziej chodzi o ekonomię i rozwój bohaterów.

Gra ta, z wyglądu nieco podobna do AGE OF EMPIRES 2, to dziwna hybryda RTS i RPG, w której wielki nacisk położono na bohaterów. No dobrze, ale czy MAJESTY będzie majestatyczną chałą, czy może dobrą produkcją? Obiecałem, że udzielę odpowiedzi na to pytanie, ale... skłamałem. Odpowiem Wam na nie dopiero w recenzji, a tymczasem mogę jedynie dodać, że póki co, jest to jedna z wielu gier, na które czekam. Czy będzie jednak warta mej cierpliwości? Tego dowiemy się wkrótce!

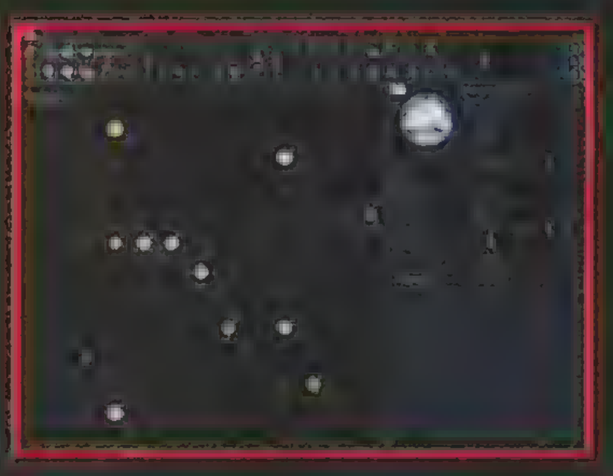
ZAQ

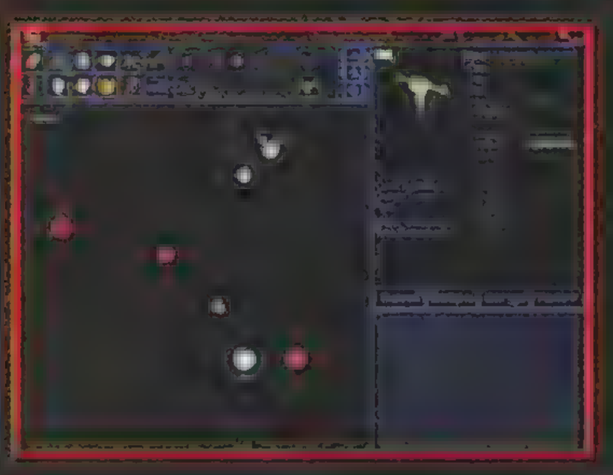
Cyberlore Studios

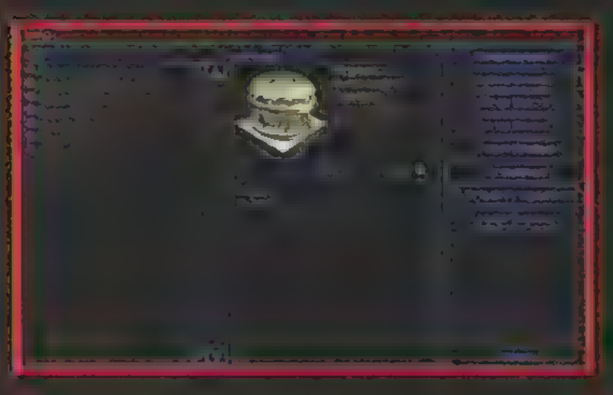


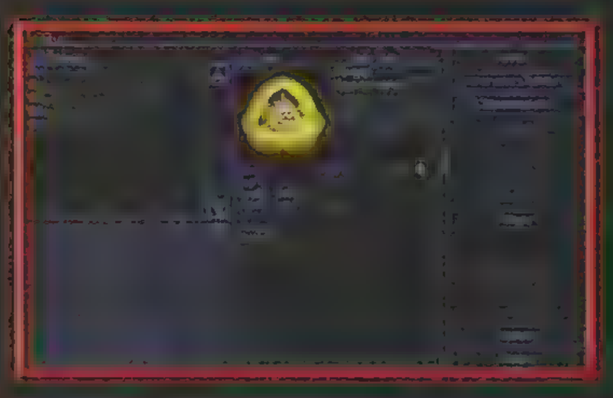


W PRZYGOTOWANIU
SPACE EMPIRES 4





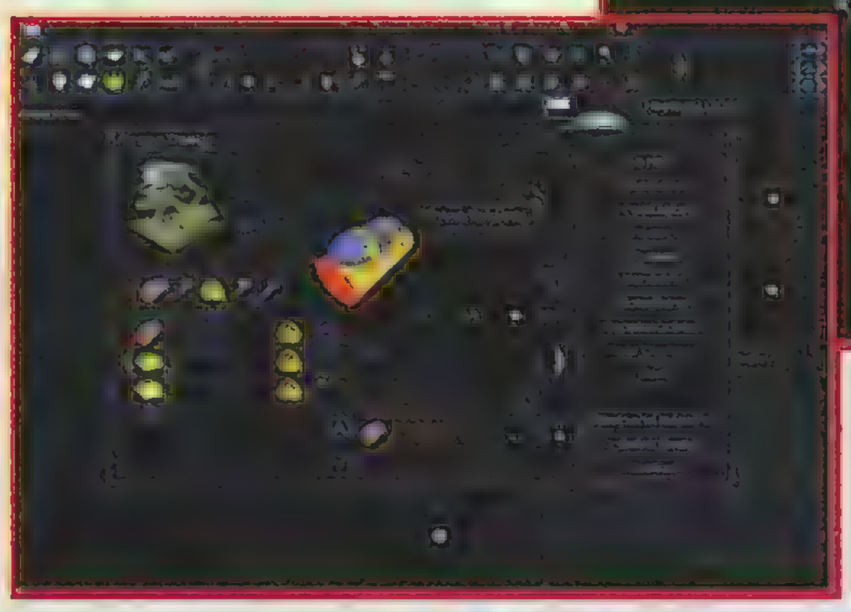




Imperatorzy na start! Zbliża się godzina prawdy! Każdy z nas może zostać panem i władcą odległych galaktyk – zaprowadzić NOWY PORZĄDEK. Widzieliście grę MASTER OF ORION i jej kontynuację? Teraz szykuje się coś znacznie ciekawszego – w SPACE EMPIRE 4 znajdzie się ulepszona wersja tych pomysłów. Kompilacja? Ach, po cóż ten sceptycyzm... Z zapowiedzi wynika, że zostanie dodanych kilka nowych rozwiązań, które doskonale wkomponują się w sprawdzone wzorce.

Do dyspozycji gracza oddana zostanie możliwość wyboru spośród ponad dziesięciu odmiennych ras, różniących się cechami i wyglądem:) Jeśli to nie wystarczy, zawsze można posiłkować się edytorem, gdzie będziemy mieli do dyspozycji odpowiednie cechy do budowy naszej rasy. Miejsce rozgrywki też może być modyfikowane – zależy to tylko od inwencji gracza – podobnie długość i intensywność rozgrywki. Świat gry będzie o wiele bardziej skomplikowany, a to przez jego „wielowarstwowość". Nie będziemy się poruszać tylko w jednej, płaskiej jak deska galaktyce – teraz galaktyki będą spiralne, kuliste, elipsoidalne etc. Można także decydować o ich wieku, dostępności surowców i „dziur roboczych". A im bardziej galaktyka jest skomplikowana, tym więcej przyjemności sprawi... By było jeszcze bardziej realistycznie i skomplikowanie, każda rasa może posługiwać się odmienną bronią, technologiami czy też strategiami egzystencji. Czy nie jest to wspaniałe pole do popisu w dyplomacji? Życie w SPACE EMPIRES 4 to nie tylko podboje, uśmiercania miliardów istnień, ale raczej koegzystencja i prowadzenie wojny w „cieniu gabinetów". Owszem, można „bawić się" w konwencjonalne wojny, ale to dość kosztowny interes. Trzeba do tego potężnego zaplecza gospodarczego, surowców, rezerw oraz przy-

zwyczajenia się do izolacji na arenie politycznej. Twoi przeciwnicy mogą (oprócz zrywania stosunków dyplomatycznych) nałożyć na Ciebie embargo gospodarcze lub posunąć się do działań zakulisowych. Przedłużeniem opcji dyplomatycznej ma być rozwinięty wątek szpiegowski – walka wywiadów. Podobnie jak w naszej rzeczywistości, mamy tu sposobność maksymalnego „uprzyjemnienia" życia przeciwnikom, także celowo „mieszając" im w głowach. Zawsze można ukraść trochę „kasy" lub surowców czy porwać statki, nie mówiąc już o bogatej opcji sabotażu i szpiegostwa przemysłowego. Tu oddany zostanie do dyspozycji cały arsenał czarnych charakterów, podejmujących się wysadzania budynków, wykradania tajnych dokumentów czy zabijania naukowców. Jednak najlepszą opcją może być możliwość gry politycznej w ramach Rady Galaktycznej. Jest to coś na kształt galaktycznego senatu, gdzie ścierają się różne poglądy. Tu możemy wygrać lub przegrać wszystko, a jeśli jesteśmy odpowiednio przebiegli i przewidujący, to małym nakładem sił, dzięki swym znajomościom i umiejętnościom, szybko wyrośniemy z nic nie znaczącego pionka na gracza dużego formatu, o którym będzie się mówiło z powagą i strachem w całej galaktyce. Jak można pognębić swoich przeciwników? Warto ich oczernić (choć nie zawsze to działa), znaleźć dowody niecnych knowań i ogłosić je (to ma już dobry skutek) albo po prostu przejąć władzę, mając za sobą zdecydowaną większość w radzie galaktycznej. Wtedy kończy się cała gra i stajesz się nowym Imperatorem, o którym potomni będą śpiewać hymny pochwalne.

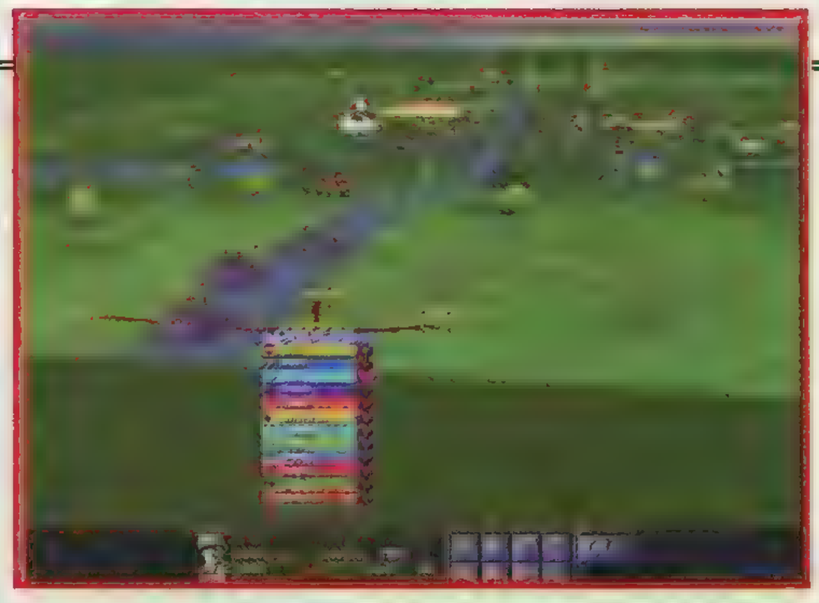


Zawsze jednak będzie można zastosować opcje siłowe. W SE 4 mamy dostęp do wszelkich broni, możemy je także sami kreować, a większe statki kosmiczne układa się tu jak klocki „Lego". Czy nie marzy się Wam polityka w stylu „join or die"?! Możemy łatwo to przetestować, stosując Gwiazdy Śmierci, niszczące całe galaktyki, jeśli tylko taka jest wola przywódcy...

Ile czasu musimy jeszcze czekać na galaktyczne przyjemności? Według zapewnień twórców SE nie więcej niż trzy–cztery miesiące... jeśli się tylko nikomu noga nie powinie:)

ZAQ
Malfador Machinations

W PRZYGOTOWANIU COMBAT MISSION



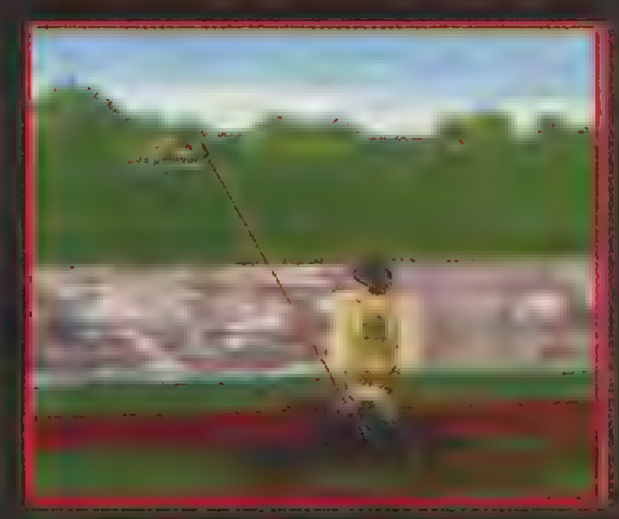
Druga wojna światowa – temat eksploatowany do granic możliwości, może jednak przyjąć nową, ciekawą formę, a to za sprawą COMBAT MISSION, gry nawiązującej do wydarzeń na froncie zachodnim w roku 1944. Niemcy są w rozsypce i cofają się bezładnie, Alianci próbują szybko zakończyć wojnę, jednak głupota i pieniactwo dowódców amerykańskich powodują komplikacje. Ofensywa zamiera... Zaczyna się prawdziwa wojna, a nie zabawa „w wojnę" – walki o każdy most, drogę, budynek, jest coraz trudniej...

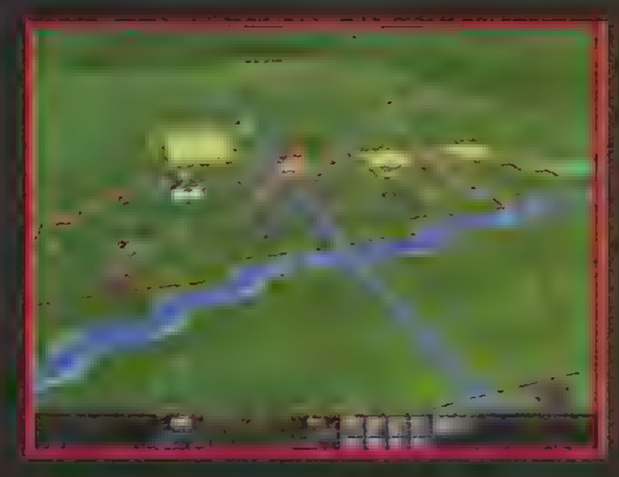
Temat może i standardowy, ale forma gry już niekoniecznie. Wybierając stronę konfliktu od razu decydujemy o przebiegu rozgrywki. Jest ona ściśle powiązana z wydarzeniami na froncie zachodnim – Amerykanie mogą dysponować stopniowo topniejącą, przewagą tymczasem Niemcy będą się coraz lepiej bronić i podciągać jednostki z zaplecza. Pole walki jest realistyczne i dobrze oddaje warunki roku 1944. Nie można się poruszać na „hurra", otwartą drogą czy polem. Trzeba uważać na artylerię, która może szybko ostrzelać – niewykluczone też, że na niebie pojawią się jednostki wroga. Alianckie samoloty opanowały przestworza (w tym czasie Luftwaffe już dogorywa), a zdobywanie kolejnych miast czy też „lokacji" nie jest rzeczą prostą. Trzeba zastosować odpowiednią taktykę działania różnych rodzajów broni. Szczególnie należy dbać „tanki" – nie są one polecane do „zabaw" w mieście. Poruszanie jednostkami ma być zdecentralizowane, tzn. wydajemy osobne rozkazy pojedynczym oddziałom! To rozwiązanie ma skomplikować rozgrywkę i nadać jej realizmu, zmusi też gracza do podzielności uwagi przy postrzeganiu pola bitwy. Brzmi to rozsądnie, ale obawiam się, że wśród naszych graczy, przyzwyczajonych do RTS–ów, takie rozwiązania nie spotka się z uznaniem. By podnieść jakość gry, przewidziano możliwość poruszania się z wykorzystaniem „waypointów". Jednostki będą mogły się przemieszczać według określonej marszruty – tak, by nie „wlazły" pod lufy przeciwnika. Godna polecenia będzie też możliwość wybierania odpowiedniego modelu postępowania – w zależności od rozwijającej się sytuacji będzie można przypisać jednostce odpowiednia reakcję. Wiąże się to nie tylko z przemieszczaniem, ale także z komendami dotyczącymi ostrzału.

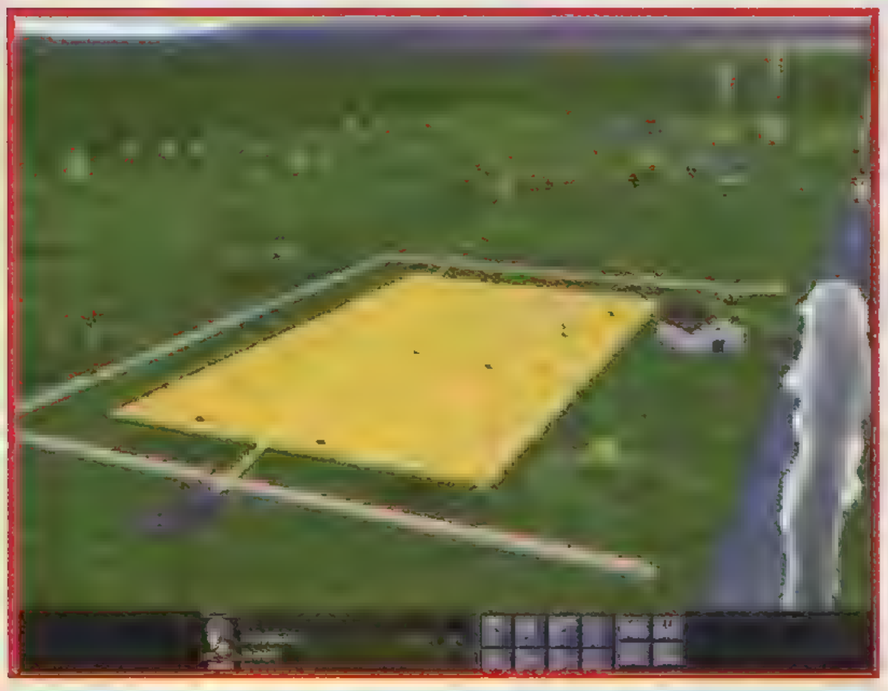
By można było wykonać swoje rozkazy, walka ma zostać podzielona na minutowe „rundy". Raz ruszamy się my, raz przeciwnik, i tak aż do skutku, czyli osiągnięcia celów danej misji. Element niepewności w rozgrywce to nie tylko doskonałe odwzorowanie terenu (możliwości taktyczne), który w grze nie jest płaski, lecz w miarę trójwymiarowy, ale przede wszystkim warunki pogodowe i ograniczenia dotyczące amunicji i sprzętu. Pogoda ma stanowić realistyczny element pola walki, a w pewnych przypadkach może być kluczowym elementem. Deszcz, mgła, zachmurzenie czy też słoneczna pogoda wpływają na postępowanie oddziałów. Poza tym, by nie było zbyt łatwo, jednostki mają mieć ograniczoną amunicję, która... może okazać się szmelcem! Tak, tak, przecież na wojnie czasem mamy do czynienia z niewypałami! Każda broń ma mieć swoje określone cechy i zastosowanie w odpowiednich warunkach. Jeśli ktoś jest ekspertem i ma dobre oko, zawsze będzie mógł się zająć „czyszczeniem" jako snajper. Można też skupić się na ostrzeliwaniu z dalekiego zasięgu przez czołgi, ale nie zawsze zdaje to egzamin.

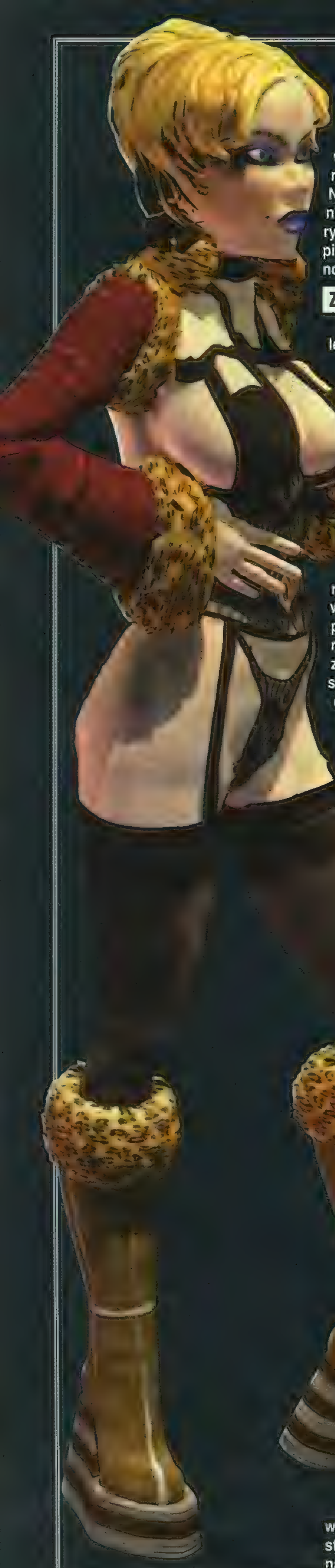
Wszystko ładnie i pięknie, tylko że takie założenia nie wydają mi się do końca możliwe do zrealizowania. Ze screenów zapowiadających grę można już zobaczyć, że pole walki nie będzie tak do końca realistyczne. Zdarzają się „gumowe" ściany, żołnierze, którzy przez „przypadek" znajdują się na linii ognia i chyba (?) nie giną... Ale to są tylko szczegóły, które zawsze mogą być zapomniane i puszczone w niepamięć, jeśli gra spełni oczekiwania. A zapowiada się naprawdę interesująco.

ZAQ
Battlefront









Kiedy miesiąc temu opisywaliśmy Wam wrażenia z testowania demonstracyjnej wersji MESSIAH–a, byliśmy absolutnie pewni, że w bieżącym numerze znajdzie się recenzja tego głośnego tytułu. Niestety, premiera została ponownie przełożona. Powodem była weryfikacja programu, potrzeba dopieszczenia szczegółów i wyeliminowania wszelkich błędów.

Z ROZMACHEM I EKSPRESJĄ

Rozmach, z jakim stworzono kolejne poziomy MESSIAH–a, pozwala zrozumieć, czemu jego twórcy czują się tak pewnie i obrzucają błotem resztę branżowych magików od gier 3D. Teren gry jest naprawdę bardzo rozległy i zróżnicowany – są tu bowiem wielopoziomowe kompleksy, lecz równie często występują plansze charakterystyczne dla... gier platformowych! Podczas przegryzania się przez przygotowane przez autorów atrakcje bardzo często trzeba zmieniać – i to diametralnie! – sposób główkowania. To, co z początku zdawało się być „jedynie" bardzo rozległą grą zręcznościową, oglądaną z perspektywy trzeciej osoby, tak naprawdę czerpie pełnymi garściami z gatunku adventure. Oczywiście, trzon rozgrywki stanowią – nieodwołalnie i bezsprzecznie – coraz to wymyślniejsze sposoby uśmiercania napotykanych postaci, jednakże MESSIAH wymaga od swych użytkowników... hm... kompleksowego myślenia. Co ciekawe, gra ta łączy w sobie kilka gatunków, pozwalając graczowi na nie lada gimnastykę umysłową i zręcznościową (a raczej zmuszając go do niej). Elementy zręcznościowe, przygodowe, mordercze i strategiczne przenikają się w pięknie wygenerowanym świecie gry. To wszystko zachwyca, ale także zachęca do wciągnięcia się w przedstawioną przygodę. Dodatkowo możliwość „wchodzenia" w zasadzie w każdą napotkaną postać i odgrywania jej roli pozwala na różnorodne rozwiązywanie problemów – tak jak w życiu – i chyba za to panom z SHINY należą się największe brawa.

POPE SMOKES DOPE

Zagłębiając się w zwichrowany świat gry dochodzimy do wniosku, że przejmowanie kontroli nad ciałami kolejnych postaci nie jest wcale najważniejsze. Wbrew pozorom, aniołek Bob to całkiem zmyślna bestia i radzi sobie całkiem nieźle (z wyjątkiem sytuacji krytycznych) nawet w swej naturalnej postaci. Jest przecież formą materialną, toteż sam może np. operować przełącznikami czy otwierać drzwi. Nie da się jednak zaprzeczyć oczywistemu faktowi, że pucułowaty wysłannik Niebios jest bardzo delikatny i bez ochrony w postaci cudzego ciała narażony na tyleż szybką, co – nierzadko – bardzo bolesną śmierć. Większość napotkanych postaci reaguje bowiem na naszego pupila dość... histerycznie. Dziwki drą się, kołysząc silikonowymi biustami, policjanci kopią i biją, zaś wielkie roboty bojowe klasy Behemoth prują do Boba z gigantycznych karabinów maszynowych. Trzeba zaznaczyć, że Ziemia to tak naprawdę bardzo niegościnna planeta, zaludniona przez bandę nienawistnych kretynów. Każdy przejaw niesubordynacji, ba! – jakiekolwiek odstępstwo od ogólnie przyjętych norm karane jest śmiercią, a przynajmniej konkretnym obiciem. Możemy to wszakże tłumaczyć tym, iż znaczna część populacji Niebieskiej Planety opętana jest przez Szatana. Hmm... Oczywiście, że możemy, jest tylko jedno „ale". Jeśli myślicie, że MESSIAH to dobra, katolicka (właśnie tak!) gra, traktująca o zwalczaniu wszelkich przejawów szatańskości, to bardzo, ale to bardzo się mylicie. David Perry i jego ekipa zdecydowali się na dokopanie obu stronom odwiecznego konfliktu. I tak, Szatan to tłusty frajer, najwyraźniej serdecznie już znudzony uprzykrzaniem ludziom życia, zaś pośrednicy pana Boga często nie mają na sobie nic poza koloratkami, pasami do pończoch i makijażem. Nie jestem pewien, czy mój tekst ujdzie cało redakcyjnej korekcie, ale mam jeszcze co najmniej jedną rewelację związaną z osobliwą otoczką MESSIAH–a. Otóż wiele kontrowersji wzbudziła amerykańska kampania reklamowa tej gry – w większości stanów pojawiła się jedynie ocenzurowana jej wersja (obok niej podawany był jednak zawsze adres internetowy, gdzie znaleźć można oryginał). Pierwszym napotkanym przeze mnie bossem był wielki, cybernetyczny... ksiądz. Bob, opanowawszy przedtem ciało nafaszerowanego sterydami wojownika, powalił kapłana na ziemię i tłukł jego głową o ścianę tak długo, aż tamten wyzionął ducha. Ja wcale nie żartuję! MESSIAH bardzo często kroczy po cienkiej linii, granicy między szokowaniem a uderzaniem w wartości moralne. Niemniej, nie da się ukryć, że podobne przedstawienia są bardzo, ale to bardzo efektowne.

ZNOWU COŚ MNIE OPĘTAŁO!

Za graficzne odwzorowanie sztuki opętywania ludzi odpowiedzialny jest w grze engine RT–DAT (Real Time Deformation And Tessaletion). To właśnie jego możliwości pchnęły Davida Perry'ego do obrażenia większej części konkurencji (z ekipą

Na 5 minut przed premierą: MESSIAH

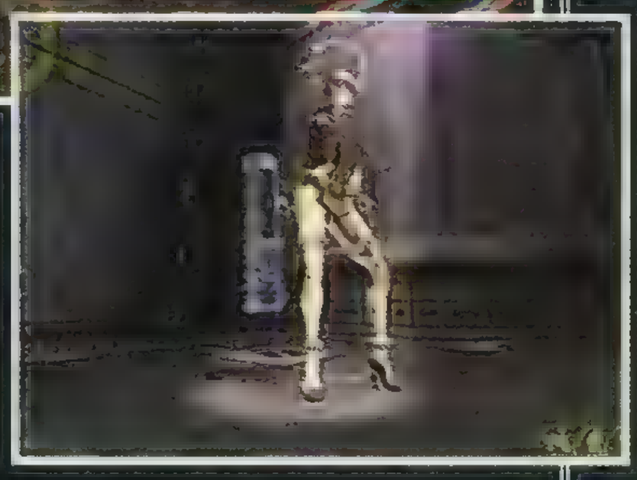
Za pięć dwunasta, a diabeł mówi dobranoc... Nie, nie, inaczej... Czas płynie, a świstak zawija te sreberka... Już mam! Za pięć minut nadejdzie Mesjasz! Lepiej jednak, żeby jeszcze chwilę pobył w Niebiosach – zatem, ludu wierny, nie świętuj jeszcze!

CORE DESIGN na czele) i nie wydaje mi się, aby szef SHINY musiał się dziś wstydzić swych dawnych „wyskoków". Tak postaci, jak i plansze wyglądają naprawdę świetnie. Warto w tym miejscu wspomnieć coś na temat developingu występujących w MESSIAH–u bohaterów. Na początku autorzy generowali szkielet wybranego modelu, aby później nakładać na niego kolejne warstwy mięśni, a wreszcie końcowego „skina". To właśnie dlatego postacie prezentują się tak dobrze i tak naturalnie się zachowują. Jak głosi plotka, samo opracowanie około 60 różnych osób zajęło ekipie „Lśniących" ponad dwa lata! Warto było jednak włożyć w to tyle czasu i pracy, gdyż efekt końcowy jest naprawdę zdumiewający. Gdy np. Bob biegnie, doskonale widać, że nie jest przyzwyczajony do szybkiego przebierania krótkimi nóżkami, zaś z kolei spokojnie przechadzający się mechanik samochodowy swobodnie kołysze się na boki, a gdy zostawić go na chwilę w spokoju, zacznie drapać się po tyłku lub dłubać w nosie. Jedno jest pewne – rzadko która postać jest „poprawna politycznie". Nic dziwnego, że MESSIAH dozwolony jest dopiero od lat osiem-

nastu – takiej dawki zgorszenia nie przeżyłby przecież nikt młodszy;)

FABRYKA STRACHU...

Pamiętacie szaloną gitarową jazdę w pierwszej części CARMAGEDDON–u? Krwawemu rozjeżdżaniu przechodniów towarzyszyła tam muzyka kapeli Fear Factory. Kto jeszcze o nich nie słyszał, powinien szybko nadrobić zaległości – chyba że źle znosi ciężkie brzmienie basu, jazgot przesterowanej gitary, cyfrowe manipulowanie dźwiękiem i tłukącą z częstotliwością karabinu maszynowego perkusję. Dodajmy jeszcze do tego growling w wykonaniu frontmana zespołu i już mamy Fear Factory w pełnej krasie. Większość pojawiających się w grze utworów Fabryki Strachu (m.in. „Hunter–Killer", „Pisschrist", „Zero Signal") została gruntownie zremiksowana, aby bardziej odpowiadać artystycznej wymowie całości. Co ciekawe, na potrzeby nadejścia „Mesjasza" muzycy Fear Factory skomponowali



nowy kawałek („Messiah"), który możecie znaleźć na oficjalnej stronie kapeli (www.fearfactory.com) lub w specjalnym wydaniu ostatniego albumu grupy, „Obsolete" (chodzi tu o kartonowe, nie zaś plastykowe opakowanie płyty).

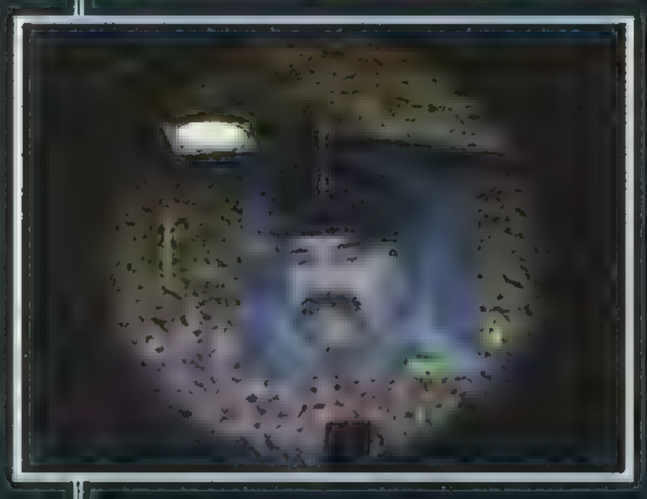
...POD WEZWANIEM DAVIDA PERRYEGO

Na koniec pozostaje mi tylko wyrazić nadzieję, iż do czasu oficjalnego wydania z MESSIAH–a zostaną usunięte wszystkie usterki i gra będzie w pełni zachwycać miliony oczekujących na przybycie Mesjasza. Zachodnia prasa już pieje z zachwytu, przyznając temu tytułowi miano gry tworzącej nowy gatunek. My powoli dostarczamy pozytywnych informacji rodakom z Polski, ale czy gra okaże się przebojem tego roku, czy opęta nas „Mesjasz"? Mam taką nadzieję, a świadczyć o tym może fakt, że dostępny będzie tryb gry wieloosobowej. Zważywszy na dość oryginalne podejście autorów do kwestii tzw. „norm moralnych", mogę spodziewać się rozgrywania po lokalnej sieci niewinnej partyjki w trybie „Capture the Pope" – ciekawe, czy na sieci będzie można znaleźć skiny dla samego Haidera???

Asmodeusz

PS. Firma CD PROJEKT potwierdziła, że MESSIAH ukaże się na rynku polskim w bardzo atrakcyjnej cenie – aktualnie trwają negocjacje dotyczące warunków lokalizacji tej gry. Niewykluczone, że nie dość, iż będzie miała ona niską cenę, to w wersji polskiej będzie dostępna już pod koniec kwietnia.

guracji. Zakres regulacji jest spory, jednakże na słabszych maszynach gra działać będzie dość wolno. Akcelerator graficzny jest elementem wymaganym bezwzględnie (zrezygnowano zupełnie z trybu programowego).

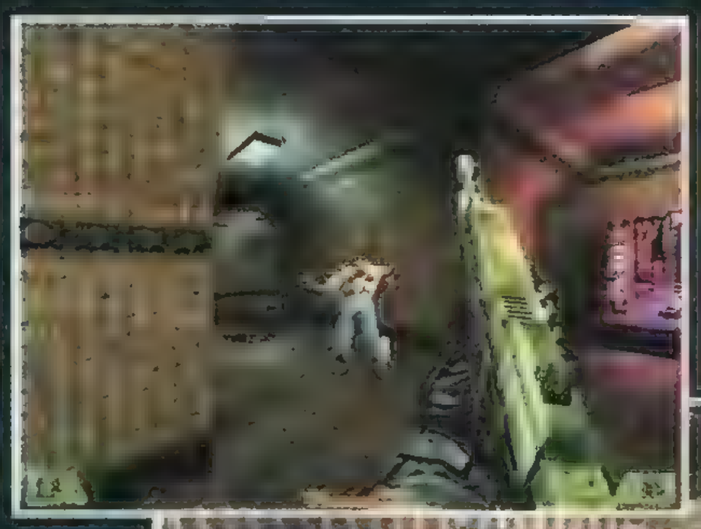


Terroryści szantażujący świat nuklearną apokalipsą. Tajne biuro zwalczające zorganizowaną przestępczość. Samotny bohater ratujący niezliczone rzesze spokojnych obywateli. Było? Jasne, że było! Nikt chyba jednak nie wymyślił lepszego scenariusza dla gry, filmu czy książki. Tym razem bohater to niejaki John Mullins. Jest on „doradcą" amerykańskiego rządu. Tak właśnie określają samych siebie dzisiejsi najemnicy. Państwo płaci za ich konsultacje, oni zaznajamiają się z problemem, znajdują jego rozwiązanie i wcielają je w życie. Nie muszę chyba wspominać, iż licencja na zabijanie wyszczególniona jest w warunkach kontraktu na jednym z pierwszych miejsc? Co ciekawe, ekspertem asystującym autorom przy tworzeniu fabuły gry był autentyczny najemnik, pracujący na zlecenie autentycznego rządu. Nazywający się Mullins. John Mullins.

GŁOWICE

Chłopcem do bicia ponownie jest były Związek Radziecki. Jeśli potrzebny jest Wam ładuneczek jądrowy – ot tak, ze trzy megatony – to gdzie się zwrócicie? No jasne: kraje Sojuza jawią się wszelkiej maści psycholom jako sklep z zabawkami. Wystarczy mieć odpowiednio zasobny portfel, aby móc zaspokoić wszystkie swoje potrzeby, nawet najbardziej wyrafinowane. Także te dotyczące broni. A jeśli nie można kupić danego sprzętu, to gdzie znajdziesz lepszych wspólników do małego skoku na wojskowy transport? Tym razem właściciela zmieniły cztery głowice, a zagrożenie dla ostoi demokracji jest zbyt duże, więc USA wysyłają swych najlepszych ludzi na poszukiwania.

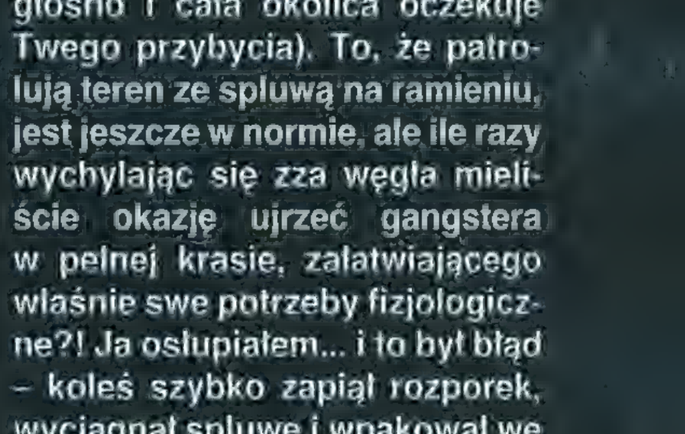
Gra ma obejmować około 10 misji, rozbitych na ponad 30 poziomów. Scenarzyści rzucają naszego bohatera po całym globie – Rosja, Bliski Wschód, Afryka. Zadania mają być bardzo zróżnicowane, od tajnych i cichych misji prowadzonych w największej tajemnicy, aż po efektowne ataki na pozycje wroga, gdy kule świszczą wokół głowy, a trup ściele się gęsto. W planach jest także m.in. używanie pojazdów, na które bohater natknie się na swej drodze. Cóż, zobaczymy. Mottem przyświecającym twórcom było „maksimum realizmu". W grze znajdziemy więc autentyczny arsenał oraz wyposażenie dodatkowe używane przez wojska i żołnierzy zaciężnych na całym świecie. Także efekt użycia odpowiedniej broni ma wyglądać jakby żywcem przeniesiony z taśm policyjnych patologów. Naturalnie zachowywać się mają wrogowie, realistycznie będą wyglądać wszystkie lokacje. W ten oto wyrafinowany sposób, używając sprytnego wybiegu stylistycznego, przechodzę do kolejnego elementu gry.



GRAFIKA

W „Żołnierzu" użyto mocno zmodyfikowanego engine'u z QUAKE-a 2, został on jednak tak znacznie poprawiony, że w zasadzie nikt nie powinien rozpoznać jego korzeni sięgających stajni ID SOFTWARE. Dodano tu, przede wszystkim, obsługę 32-bitowej głębi kolorów, udoskonalono modele oświetlenia (np. podświetlenie obiektów „od środka"), rozbudowano postacie przeciwników. Jeśli idzie o ten ostatni element, to nie chodzi mi, rzecz jasna, o to, że ujrzymy w grze jakichś gigantów z trudem przeciskających się przez korytarze – „rozbudowa" dotyczy wnętrza, o tym jednak za chwilę.

W grze udostępniono nam cały zakres nowych technologii. Znajdziemy tu m.in. możliwość uaktywnienia kompresji tekstur S3TC, pełen zestaw funkcji 3D (z nowszych – chociażby filtrowanie anizotropowe), obsługę dźwięku przestrzennego w standardzie EAX oraz Aureal 3D. Można także dostosować parametry gry do posiadanej konfi-



na szczęście coraz trudniej znaleźć dziś komputer bez szybkiej karty graficznej.

Wróćmy do przeciwników. Ich poziom dopracowania to miodzio! Po pierwsze – zachowują się oni jak żywi ludzie i nie stoją w miejscu niczym kołki, czekając na pojawienie się wroga (no, chyba że zachowywałeś się zbyt głośno i cała okolica oczekuje Twego przybycia). To, że patrolują teren ze spluwą na ramieniu, jest jeszcze w normie, ale ile razy wychylając się zza węgła mieliście okazję ujrzeć gangstera w pełnej krasie, załatwiającego właśnie swe potrzeby fizjologiczne?! Ja osłupiałem... i to był błąd – koleś szybko zapiął rozporek, wyciągnął spluwę i wpakował we mnie całą serię. Od tej chwili najpierw strzelałem, potem oglądałem. Po drugie – reakcje na postrzał. Zachowanie przeciwników zależy od tego, w jaką część ciała trafią Twe pociski. Po zranieniu wrogowie łapią się za krwawiącą kończynę, zataczają z bólu, klną, padają i wiją się na ziemi. Jeśli strzał okaże się śmiertelny, nieszczęśnik po chwili nieruchomieje – w przeciwnym wypadku usiłuje dojść do siebie i z jeszcze większą zaciekłością kontynuuje atak. Z uszkodzoną nogą oczywiście słabiej biega, trafiony w rękę wypuszcza z dłoni broń. Podobno korzystając z karabinu snajper-

Na 5 minut przed premierą: SOLDIER OF FORTUNE

Wiem, wiem, miała być recenzja... Niestety – start SOLDIER OF FORTUNE został ponownie przełożony, więc dla niecierpliwych mamy garść informacji tuż, tuż sprzed samej premiery. I nie martwcie się – fani RPG czekają na DIABLO 2 jeszcze dłużej niż Wy!

skiego będzie można nawet pobawić się w zestrzeliwanie okula-

rów przeciwsłonecznych z wrogiego nosa. Pełen realizm.

GORE

Wrogowie umierają wyjątkowo widowiskowo. Od rodzaju używanej broni zależy wielkość wyrządzanych szkód; oczywiście strzelając z pistoletu nie można wyrządzić wrogowi większej krzywdy – co najwyżej go zabić – ale strzelba to co innego! Jeśli trafi się przeciwnika w klatę, to może on przelecieć nawet kilka metrów, zanim z plaskiem uderzy o ścianę. Oczywi-

ście najlepsze rezultaty przynosi niespodziewane zagranie z małej odległości. Równie bezproblemowo dokonuje się amputacji członków – wystarczy drgnienie ręki, aby prosta egzekucja zakończyła się krwawą jatką z rękami i nogami latającymi w powietrzu oraz hektolitrami krwi zraszającymi podłogę. Ilość drastycznych elementów można regulować w głównym menu, choć nawet przy maksymalnym zmniejszeniu ich ilości SOLDIER nadal nie będzie zabawą dla dzieci:) Do gry, na tym etapie jej tworzenia, można mieć właściwie tylko jedno zastrzeżenie – wymagania. O akceleratorze już wspomina-

lem, a poza nim autorzy, jako absolutne minimum, wymieniają Pentium 200 i 64 MB RAM. Zalecane jest natomiast Pentium II, akcelerator V3/TNT lub wyższy oraz 96 MB RAM. Owszem, w tym momencie da się pograć, jednak przy parametrach ustawionych na maksa gra działa śmiesznie wolno. Przydałoby się więc 128 MB pamięci, szybki PII lub dowolny PIII i TNT2 lub Voodoo 3 (ewentualnie GeForce 256:) Kluczowa jest zresztą ilość pamięci. Przy zbyt małej jej ilości niemalże po każdym kroku bohatera spora część danych musi zostać przerzucona do wirtualnego bufora na twardym dysku i w rezultacie otrzymujemy pokaz slajdów. Wydaje mi się, że jak na grę bazującą na enginie QUAKE–a 2 jest to lekka przesada. Jednym słowem, jeśli w wersji ostatecznej wymagania nie zostaną chociaż trochę złagodzone (czytaj – kod nie zostanie dopracowany), będę musiał obniżyć ocenę ostateczną przynajmniej o jeden punkt.

Jako termin wydania gry wymieniana jest połowa marca. Pożyjemy – zobaczymy. Mam nadzieję, że bez dalszych ceregieli gra po prostu zostanie wypuszczona w terminie i – jak zwykle – widząc na horyzoncie intrygujący tytuł nie mogę się doczekać, kiedy wpadnie on w moje ręce.

Pooh

Na początku, jak zwykle, historyjka. SLAVE ZERO przenosi nas w przyszłość odległą o 500 lat. Ziemię pokrywają megamiasta, a jednym z nich, bezpretensjonalnie nazwanym S1–9, rządzi Sovkhan – postać tyleż barwna, co złowieszcza. Co prawda, właściwie nie wiadomo, dlaczego pod jego rządami ludziom źle się dzieje, jednak chyba możemy to po prostu przyjąć do wiadomości, prawda? Jego istnienie jest wszakże warunkiem pojawienia się na scenie tych „dobrych" – Guardian, organizacji zmierzającej do obalenia tyrana. Skonstruowała ona gigantycznego, wysokiego na 20 metrów biorobota, połączenie człowieka z maszyną. Ustrojstwo to zwie się SLAVE, a prototypowy egzemplarz ma na imię ZERO.

TACTICAL VIEW

Zacznijmy od elementu najmniej dyskusyjnego, a mianowicie grafiki, dopracowanej naprawdę nieźle. Gra działa w oparciu o stworzony przez ACCOLADE engine Ecstasy – jest on całkiem atrakcyjny wizualnie oraz, co równie ważne, szybki. Postacie są nieźle wykonane, efekty towarzyszące użyciu poszczególnych broni oraz wszelkiej maści eksplozje i latające w powietrzu szczątki swym widokiem przyjemnie pieszczą oczy. Ale to przecież już właściwie standard i w zasadzie nie ma się nad czym rozwodzić. Wspomnę tylko, iż jest to jedna z pierwszych gier obsługujących sprzętowy bump mapping środowiskowy, jaka trafiła na półki sklepowe (a przecież ta technika jest dostępna przynajmniej od połowy zeszłego roku!). Na równie wysokim poziomie stoi dźwięk. Głuche uderzenia towarzyszące każdemu krokowi naszego giganta wywołują przyjemne wrażenie siły i potęgi, dobra przestrzenna lokalizacja odgłosów (gra korzysta z EAX oraz Aureal3D) pozwala określić położenie wroga bez odwracania głowy.

ARSENAŁ

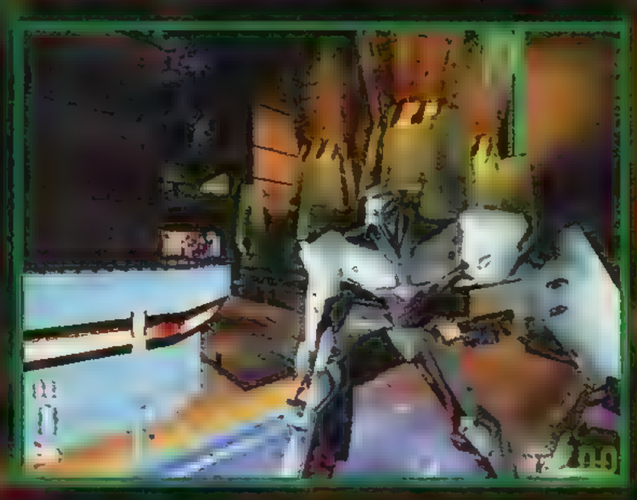
Kolejny element to uzbrojenie. Bohater ma do dyspozycji trzy kategorie broni: kinetyczną, energetyczną oraz rakiety, a w sumie znajdzie się tego ze trzynaście rodzajów. Do pierwszej kategorii zaliczają się np. działko plazmowe, laser oraz spawarka (YES! Spawara wielkości samochodu – tego mi brakowało...), w drugiej mieszczą się wszelkiej maści działa, karabiny maszynowe, szybkostrzelne wyrzutnie pocisków burzących czy też potężne, wielkokalibrowe armaty, obracające w pył nawet największych zawadiaków. I wreszcie rakiety – no cóż, to po prostu rakiety. Sterowane lub nie – tutaj różnorodność jest zdecydowanie najmniejsza. Arsenał wykonany jest nieźle, chociaż bez większego polotu. Jeśli graliście w „Kwaka", to wszystko to już widzieliście.

Zanim gracz dotrze do finału, czeka go 15 misji, podzielonych na mniejsze epizody. Akcja ich wszystkich toczy się w potężnym, wysokim na kilkanaście kilometrów mieście przyszłości, wspomnianym na początku tego tekstu. Muszę przyznać, że ten element gry jest jednym z bardziej udanych. W odróżnieniu od innych tytułów, gdzie gracz staje zwykle sam na sam z przeciwnikami, tutaj sprawa wygląda inaczej. Chodzisz, walczysz i demolujesz żywy miejski organizm. Pod nogami plącze się cała masa pojazdów, czasami trafiają się malutkie ludziki, wyzywające władzom od najgorszych i złorzeczące robotom. Co chwila słychać zgrzyt miażdżonego metalu, brzęk szkła i pisk kół pojazdów, usiłujących wyminąć gigantyczne potwory, urządzające sobie jatkę na ulicach. Cóż, zwykle kierowcom nie udają się takie manewry, tak więc stojąc przez chwilę w miejscu można stać się przyczyną sporego karambolu.

Nie jest tak jednak, niestety, przez cały czas. Na pierwszym poziomie kontaktu z programem gracz jest zauroczony otaczającym go światem. Wszystko jest nowe, śliczne i wciągające. Ja sam dłuższy czas bawiłem się w kotka i myszkę, ganiając i depcząc samochody. Jednakże później coś zaczyna być nie tak. Otoczenie gry się zawęża, człowiek ma wrażenie, że porusza się normalnymi korytarzami, w zwykłych szybach i hangarach. Wrażenie „miejskości" gdzieś ulatuje, do tego dochodzą problemy z odczuciem prawdziwej wielkości robota, o których za chwilę. Porządna oprawa megamiasta powraca później tylko kilka razy, zwłaszcza w etapach, podczas których trzeba skakać niczym King Kong po ścianach wieżowców, jednak znaczna część gry sprawia wrażenie, że rozgrywa się w scenografii normalnej wielkości.

DUŻE JEST WIELKIE?

Każdy, kto miał do czynienia z MECHWARRIOR–em, grając w SZ zauważy pewien drobny problem. Ludzie! Toż główny bohater ma, lekko licząc, 7 pięter wzrostu! T–Rex, uchodzący wszakże za największego drapieżnika wszech czasów, to przy takim monstrum ratlerek! W gruncie rzeczy trudno sobie wyobrazić, jak toto miałoby się poruszać – zapewne podobnie jak brontozaury z „Parku Jurajskiego", wolno i dostojnie. Ale nie ma siły, praw fizyki nie da się oszukać, a giganta zmusić do reagowania z szybkością boksera wagi piórkowej. Dobrym przykładem właściwego podejścia do tematu są właśnie mechy – dostojne, w miarę powolne (w każdym razie te największe) i zabójcze. SLAVE ZERO jest natomiast wręcz nieprzyzwoicie szybki i zwrotny. Wbrew pozorom wcale nie wychodzi to grze na plus. Zwykle nie ma się wrażenia potęgi, wydaje się wręcz, że kierujemy zwykłym człowiekiem. Budynki, na które wskakujemy, traktuje się raczej jak skrzynie czy inne beczki. Owszem, można rozwalić takowy z karabinu czy też na niego stąpnąć, ale w zasadzie nie różni się to od zdemolowania skrzynki pocztowej. Gdy w MECHWARRIOR–ze wskoczyliśmy na hangar, to po chwili zawalał się on pod naszą maszyną, a ta z tąpnięciem lądowała na ziemi w chmurze kurzu. Tutaj samo stanie na domu nie wywołuje żadnego efektu. Przepraszam, ale spróbujcie tak postawić na sklepie wieżowiec – chyba to, co pod spodem, zamieni się natychmiast w naleśnik? Owszem, mniejsze budynki (czyli wszystkie poza otaczającymi nas drapaczami chmur) grają tu znaczącą rolę, bo skacząc po nich



SLAVE ZERO

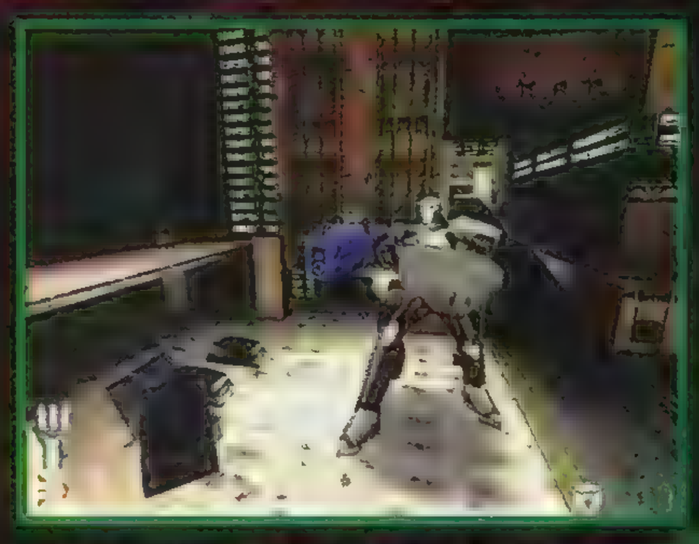
To miała być najlepsza gra ACCOLADE. Powstawała powoli, a począwszy od zeszłorocznych targów E3 podsycano ciekawość. W międzyczasie wydawca został połknięty przez giganta INFOGRAMES. Gra w końcu jest – ale czy aby na pewno na to właśnie czekaliśmy?

można dostać się do położonych wyżej lokacji. Najbardziej sensownym rozwiązaniem byłoby zawalanie się domów chwilę po wejściu na nie, jednak do tego nie dochodzi. Jednym słowem – nie czuć właściwych proporcji pomiędzy bohaterem a otoczeniem.

Przy ocenie scenografii waham się. Z jednej strony – dobrze oddane miasto (choć raczej tylko w epizodach, a nie w całej grze), z drugiej – wielkość bohatera czuje się tylko w sprzyjających okolicznościach. W sumie, pomimo początkowego zauroczenia, pod tym względem gra wypada raczej przeciętnie – ot, tak na środku skali.

BAD BOYS

Tak jak jing ma swoje jang, a Słońce – Księżyc, tak każdy bohater strzelanin (a właściwie to wszystkich gier...) musi mieć swoich przeciwników. W SLAVE ZERO widoczna jest pod tym względem pewna dwoistość. Przede wszystkim na naszej drodze stają legiony pomniejszych sług Zła – najrozmaitszej maści roboty, śmigłowce, czołgi czy też samoloty. Najwięcej jest jednak tych pierwszych. Niestety, wydaje się, że przy ich projektowaniu autorom zabrakło nieco wyobraźni i raczej kierowali się oni zasadą „więcej-silniej-mocniej". Kolejni przeciwnicy (a właściwie kolejne ich modele) są coraz lepiej uzbrojeni, mocniej opancerzeni i, choć nie jest to regułą, inteligentniejsi. Ciekawe pomysły można policzyć w zasadzie na palcach jednej ręki – mnie na przykład zaskoczył robot-rycerz. Tak jest! W pewnym momencie ujrzałem kolesia biegnącego w moją stronę z czymś w rodzaju lancy w ręku. Kiedy rozpocząłem ostrzał, mój oponent przyklęknął i zasłonił się trzymaną w drugim ręku tarczą. W tej chwili był dosłownie nie do ugryzienia. Aby go zlikwidować, należało obejść delikwenta od tyłu – z niewiadomych powodów obracał się tylko on, a tarcza tkwiła na miejscu. Kilka strzałów rozwiązało problem. To jednak tylko jeden z wyjątków, bo w zasadzie cała reszta jest wręcz nieprzyzwoicie szara i niewyróżniająca się z tłumu. Inaczej ma się natomiast sprawa z bossami. Wydaje mi się, że to właśnie na ich dopracowaniu skupili się autorzy. Każdy jest inny, każdy wymaga nieco innego podejścia. Jednakże czy mamy do czynienia z wielkim (naprawdę WIELKIM! Jeśli chcecie poznać właściwy sens tego słowa, poczekajcie do konfrontacji z głównym czarnym charakterem na końcu gry – Pałac Kultury sięga mu chyba do pasa!) robotem czy też ze statkiem desantowym, z którego wysypują się rzesze wrogów, zawsze jest ciekawie. Mnie chyba najbardziej przypadł do gustu latający wąż, pojawiający się bodajże na dziewiątym poziomie. Wyskakiwał tylko na ułamek sekundy nad dachy wieżowców, wypuszczał serię i nurkował między budynki. Niezły, a przy tym trudny do upolowania! Tak więc jeśli idzie o przeciwników, to mamy remis – nienajlepsi żołnierze i dobrzy bossowie. Idźmy dalej.



PO SZNURKU DO KŁĘBKA

Dochodzimy teraz do, tak mi się przynajmniej wydaje, największej wady gry: niemalże cały czas, od startu aż do mety, idzie się jak po sznurku. Żadnych skoków w bok, nogi stale na wyznaczonej ścieżce. Fabuła (pomijając oczywiście streszczenia postępów kolejnych misji, serwowane przez dowództwo) wygląda następująco: niszczysz kilku wrogów – jeszcze więcej wrogów – spotykasz bossa – załatwiasz bossa – idziesz dalej – kolejni wrogowie... I tak w kółko. Początkowo ta liniowość nawet nie przeszkadza, po chwili jednak zaczyna dawać się coraz bardziej we znaki. Żadnych zaułków do zwiedzenia, klatek schodowych do wchodzenia, rusztowań do wspinaczek... No, może trochę przesadzam, bo czasami można zejść ze szlaku, jednakże są to chwile tak rzadkie, że każdą z nich człowiek wita z pewnym rozrzewnieniem i czułością. Być może za bardzo się czepiam. No cóż, w końcu SLAVE ZERO to tylko strzelanina, od nich nie wymaga się zbyt wiele. Niby tak, jednakże po tak szumnie zapowiadanej grze spodziewałem się znacznie więcej. Podsumowując ten element gry, muszę stwierdzić, że mając w pamięci wszystkie sekretne przejścia z QUAKE-a, AvP i innych, spodziewałem się, że znajdę coś podobnego także i tu. Nie znalazłem – z oceny odpada kolejny punkt.

LAST STAGE

W ten sposób dotarliśmy do końca spotkania ze SLAVE ZERO. Postanowiłem przyznać pięć punktów. Jak to wynika z objaśnienia naszej punktacji – gra jest przeciętna. Niestety. Owszem, ma kilka ciekawych elementów, jednakże, po pierwszym zaskoczeniu, szybko się one nudzą. Wierni fani strzelanin mogą dodać do tej oceny jeden punkcik, jednakże pozostali niechaj sobie ten tytuł odpuszczą. W wersji konsolowej będzie on zapewne święcił sukcesy, bo na taką platformę jest wręcz stworzony, ale użytkownikom pecetów przeciętność jednak nie wystarczy – oni po pewnym czasie, podobnie jak ja, zaczną się po prostu nudzić. A to nie jest najlepsza rekomendacja dla żadnej gry.

Pooh

Infogrames

www.slavezero.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Już ponad rok minął od premiery FINAL FANTASY 8 na konsoli SONY PLAYSTATION. Przez cały ten czas przygotowywano konwersję tej gry na peceta. Jako że jakiś czas temu sprzedałem małe, szare „pudełko", z niecierpliwością oczekiwałem, kiedy owe prace dobiegną końca. I gdy tych 5 kompaktów dotarło wreszcie na moje biurko, wiedziałem, że najbliższe dni będą stracone dla życia prywatnego. Kiedy jednak po raz tysięczny obejrzałem tę samą animację podczas walki, me nerwy zostały lekko nadszarpnięte. Zamiast miłości i przyjaźni odczułem znużenie i rutynę. A to już na pewno nie był dobry znak.

NIEWINNY POCZĄTEK

Nie powiem, siódma część FF przykuła mnie do monitora na długo. Na początku trochę przeszkadzał śmieszny wygląd postaci, głupawo przedstawieni przeciwnicy czy – jakże częste – walki, jednak koniec końców utożsamiłem się z głównym bohaterem i zawzięcie parłem do przodu. Na podobne przełamanie lodów liczyłem także w FF8.

„Poranek zaczął się nieciekawie. Jak co dzień obudziłem się we własnym łóżku, lecz doskwierający ból przypomniał mi o wydarzeniach poprzedniego dnia. Przejechałem dłonią po twarzy, pod palcami czując pokaźnych rozmiarów szramę. Wczorajszy trening był chyba trochę za bardzo „na poważnie". No cóż, nie mogłem dać po sobie poznać, że się tym przejmuję. Znajdowałem się przecież w akademii wojskowej, a jeszcze dzisiaj miałem przejść egzamin, który powinien rozstrzygnąć, czy dołączę do elitarnego grona służb specjalnych, czy otrzymam rangę SEED. Nie mogę zmarnować tej okazji!"

Tak, główny bohater FF8 – Squall Leonhart – ma przed sobą bardzo pracowity dzień. Początek fabuły jest dość niewinny, ale możesz być pewnym, iż pod tym względem ta gra Cię nie zawiedzie. Kiedy tylko przejdziesz wszystkie szkolenia, razem ze swą drużyną szybko zostaniesz wysłany na pierwsze misje, które będą wstępem do prawdziwej akcji. Powoli zaczniesz się domyślać, co tak naprawdę dzieje się w Akademii, a sytuacje, w które się uwikłasz, będą nie do pozazdroszczenia. Jednak aby dojść do sedna fabuły, musisz się pogodzić z prawami, którymi rządzi się ta gra.

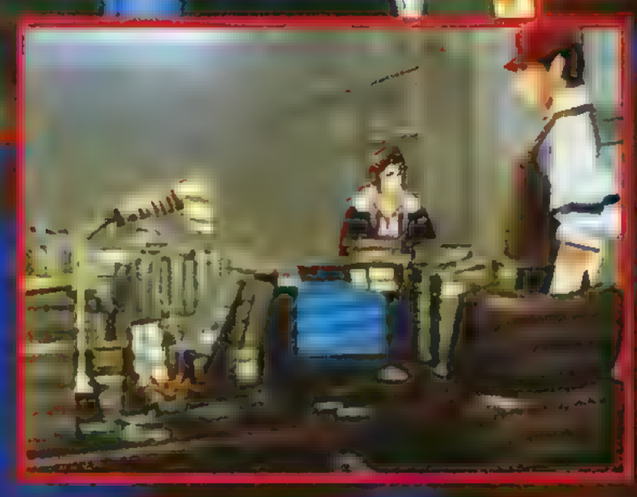
TWARDE REGUŁY

Na wstępnie trzeba zaznaczyć, że jeśli porównamy grę FF8 z jej poprzedniczką, to okaże się, że fabuła zmieniła się dość znacznie. Pamiętamy przecież jakże oryginalny pomysł z kulami magicznej materii, które można było przyporządkowywać do różnego rodzaju przedmiotów i w ten sposób otrzymać możliwość rzucania czarów, a w odpowiednim połączeniu także dodatkowe efekty. Próżno szukać tego rozwiązania w „ósemce". Otóż tym razem posiadamy zdolność Draw, czyli umiejętność „zasysania" magii z otoczenia. Istnieją specjalne obszary, gdzie pozyskujemy różne zaklęcia, ale najważniejsze jest to, iż można je również „ciągnąć" od przeciwników, którzy posługują się magią. To jednak nie wszystko, gdyż w podobny sposób mamy szansę uzyskać nowego GF-a. GF to duch opiekuńczy, coś w rodzaju Summona z poprzedniej części FF. Jest jednak zasadnicza różnica – GF rozwija się i nabywa doświadczenie tak jak nasi bohaterowie. Posiada szereg umiejętności, których może się nauczyć podczas gry (o jego rozwoju decydujemy sami) i w ten sposób stając się o wiele groźniejszy dla

wrogów. To akurat jak najbardziej przypadło mi do gustu. Ogólnie rzecz biorąc, gra jest teraz trochę bardziej skomplikowana, ma więcej opcji, z którymi należy się zaznajomić. Wracając na chwilę do czarów: może ich używać każdy, choć szczerze powiem, że jeżeli chodzi o zaklęcia ofensywne, to rzuca się je raczej sporadycznie. Ważne jest jednak to, że każdy czar można przyporządkować do pewnych cech naszego bohatera. W zależności od tego, jakie jest to zaklęcie, otrzymamy różnego rodzaju bonusy. W ten sposób możemy nastawić się bardziej na defensywę lub atak. No właśnie, teraz zasadnicza sprawa – walki. Nic się nie zmieniło pod względem ich częstotliwości, a nieprzyzwyczajonych do tego rodzaju zagrywek doprowadzi to do furii. No, ale o tym, że ilość potyczek nie będzie ograniczana, wiedział każdy. Osobiście byłem w stanie to zaakceptować. Pamiętając jednak, że walki w FF7 mogły być dość szybkie (nie licząc wielkich bossów), liczyłem na podobne rozwiązanie w kontynuacji. Tu jednak zawiodłem się całkowicie, a to dlatego, iż podstawową formą ataku są GF-y. Nic w tym złego, tym bardziej, że każdy z nich posiada przepiękną animację. Animacji tej jednak nie da się przerwać!!! Chociaż GF-y zadają dość pokaźną ilość obrażeń wszystkim wrogom, to jednak podczas pojedynczej bitwy trzeba ich użyć nieraz kilka razy, a co dopiero, gdy natrafimy na kogoś potężniejszego! Ciągłe oglądanie jakże ładnej figury Shivy doprowadzało mnie do szewskiej pasji – mam na to świadków:) To po prostu potworne marnotrawstwo czasu! Wystarczyło zaimplementować opcję przerywania animacji – mała rzecz, a naprawdę sporo by zdziałała...

INTERAKTYWNY FILM?

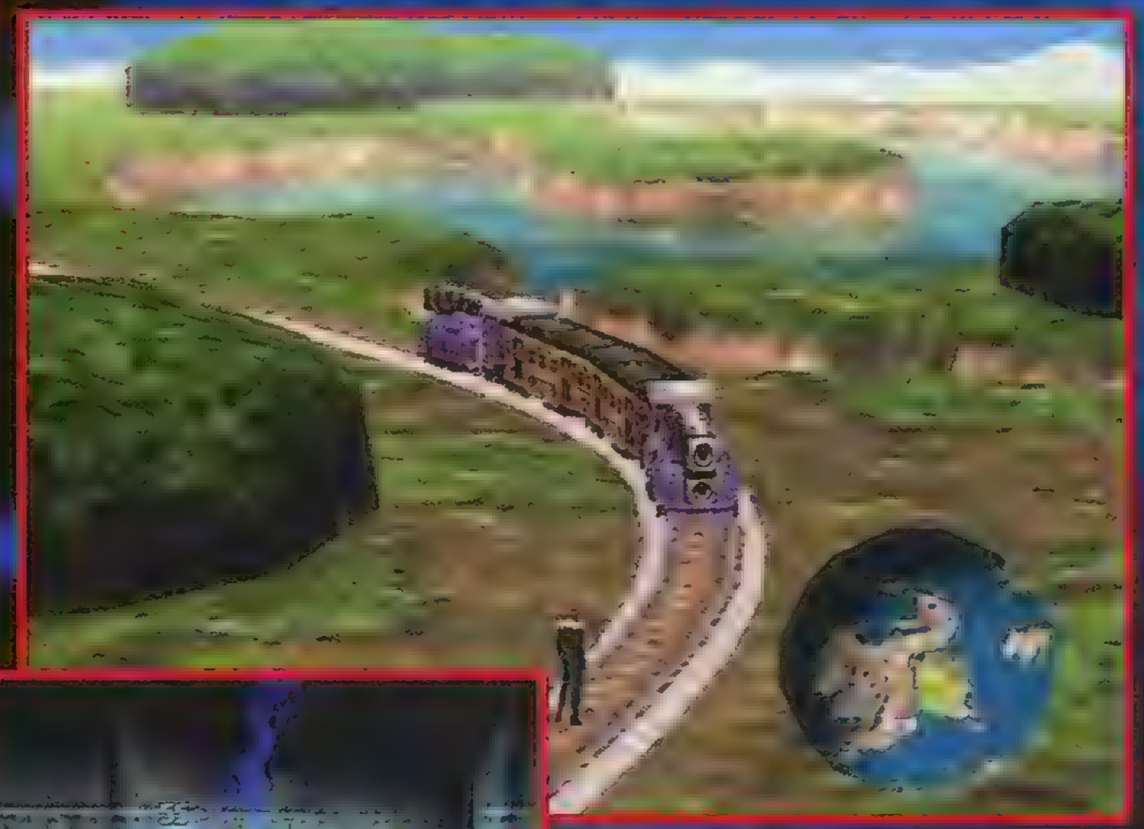
Podczas grania w FF8 naszła mnie w pewnej chwili myśl: „Jaką pozycję przewidzieli tu dla mnie, jako gracza, twórcy serii"? Odpowiedź, jakiej sobie udzieliłem, nie przypadła mi do gustu. Otóż, niewątpliwie każdy z nas lubi obejrzeć dobry film, siąść wygodnie w fotelu, zapomnieć o wszystkim i po prostu oglądać przedstawianą historię. Nic prostszego – operacje takie nie wymagają dużego wysiłku. Z przyjemnością ogląda się perypetie głównych bohaterów, zapominając, że tam na scenie roi się od kamer, a aktor tak naprawdę nie jest żadnym herosem. Moim zdaniem, od gier komputerowych wymaga się jednak udziału gracza w tym, co dzieje się na ekranie. A grając w FF8 miejscami miałem wrażenie, że jestem tylko widzem. Co bym nie robił i jak się nie starał – tylko widzem. I myślę, że w dużym stopniu jest to prawda. Cały scenariusz jest aż do bólu liniowy (to także nie jest niespodzianką). Chociaż mamy tutaj pewną ilość elementów RPG (więcej niż w „siódemce"), to w grze zdecydowanie przeważa gatunek adventure (czyli przygody), charakteryzujący się przecież wielkim schematyzmem. Jeżeli więc odpowiada Wam pozycja widza, to w porządku – ta gra jest dla Was. Ja osobiście żałuję, iż jako gracz



nie mam większego wpływu na sytuację. Dialogi z NPC ograniczają się do czytania tekstu, rzadko możemy wybrać jakąś konkretną odpowiedź – a nawet jeżeli już mamy taką możliwość, to i tak ma to niewielkie znaczenie. Poszczególne postacie robią często coś same, np. mówią o pewnych rzeczach, co wcale nie jest po naszej myśli. I dlatego znika tu pewna granica, której przekraczanie jest błędem. Chodzi przecież o to, aby wczuć się w głównego bohatera..., ale jak tego dokonać, gdy wirtualny gość na własną rękę wyczynia rzeczy, na które my nigdy byśmy nie pozwolili? Z czasem Bohater Niezależny robi się coraz bardziej samodzielny, a ja jestem tego zagorzałym przeciwnikiem. Bo nie

FINAL FANTASY 8

Miłość, przyjaźń i nienawiść to uczucia towarzyszące nam w codziennym życiu i mocno wpływające na nasz światopogląd. W FF8 stosunki międzyludzkie są bardzo mocno wyeksponowane. Czy to dobrze, czy to źle? I czy to wystarczy?



więcej, jakie zmiany zaszły od części siódmej i jeżeli byłeś jej zwolennikiem, to z pewnością musisz zagrać w „ósemkę". Jeżeli jednak wahasz się, to pomyśl, czy jest to gra dla Ciebie, czy może lepiej spędzić czas przy innej pozycji...

WARTO CZY NIE?

Na pewno warto zagrać w FF8, a to z kilku powodów. Po pierwsze, będziesz miał okazję obejrzeć niepowtarzalne i przepiękne przerywniki filmowe – to po prostu czysta poezja dla oczu! Drugim elementem jest scenariusz, który dostatecznie pogmatwano, dzięki czemu może się podobać. Kolejna sprawa to uczucia, które przypisano naszym bohaterom. Przygotuj się na rozterki miłosne – już od początku twórcy ostro eksploatują ten wątek. Mają w tym już pewne doświadczenie (oczywiście, jeżeli chodzi o gry komputerowe:), więc takowe „chwile słabości" sprawić nam mogą wiele przyjemności w grze.

Na koniec recenzji zostawiłem sobie dwa podstawowe aspekty: grafikę i muzykę. Ta pierwsza jest na poziomie przyzwoitym. Bohaterowie i wrogowie wykonani są dość szczegółowo, jednak tekstury nie są szczytem współczesnych możliwości. Szczególnie nie za ciekawie wygląda to, gdy patrzymy na mapę świata (w tym momencie gra ma niemiłą tendencję do zwalniania) – dbałość o szczegóły nie jest w tym wypadku najlepsza. Walka jest nadal bardzo efektowna (pomijając animacje), ruchy i ciosy bohaterów są realistycznie i ciekawie wykonane. Ogólnie, pod względem graficznym wszystko jest do zaakceptowania. Zdecydowanie pomyłką jest natomiast muzyka. Ponownie dziesz miał okazję obejrzeć niepowtarzalne i przepiękne przerywniki filmowe – to po prostu czysta poezja dla oczu! Drugim elementem jest scenariusz, który dostatecznie pogmatwano, dzięki czemu może się podobać. Kolejna sprawa to uczucia, które przypisano naszym bohaterom. Przygotuj się na rozterki miłosne – już od początku twórcy ostro eksploprzygotowano ją w formacie „midi", wspomaganym przez odpowiedni syntezator. Brzmi to co najwyżej przeciętnie, a muzyka nie jest podstawowym składnikiem budowania nastroju, jak ma to miejsce w innych grach. Niektóre motywy nawet polubiłem, ale ogólnie rzecz biorąc aspekt muzyczny w FF8 to naprawdę nic specjalnego. Ocena gry, która sprzedaje się w milionach kopii, jest dość trudna, bo czyżby ludzkość ulegała zbiorowym halucynacjom? Na pewno halucynacją nie było przyznanie FF7 oceny 10/10 w SS 59. Czasy się zmieniają, ludzie się zmieniają, ale gry „ewoluują" – raz na gorsze, raz na lepsze, jednak taka ocena pozostaje już na zawsze. A FINAL FANTASY 8 jest, według mnie, grą ponadprzeciętną, jednak tylko dla określonego grona odbiorców. To dlaczego sprzedaje się w takich ilościach?

Nubarus

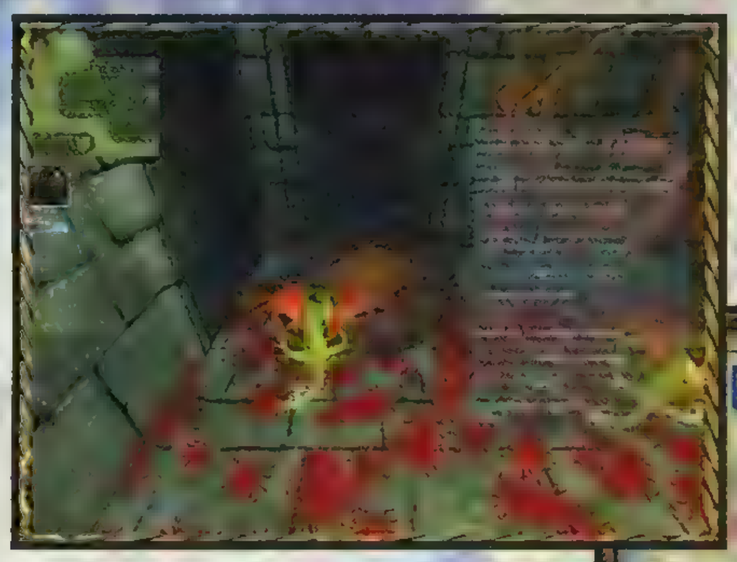
ma nic lepszego niż wolność decyzji i realizowanie własnego „widzimisię". Aby tego doświadczyć, wystarczy zagrać np. w PLANESCAPE: TORMENT. W żadnym wypadku nie porównuję tutaj tych dwóch pozycji, bo są to diametralnie różne gry. Fanie FINAL-a! Wiesz już mniej

Squaresoft

www.ff8-pc.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN 95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 6/10



Trudno mi opowiadać o przeszłości. Kiedy tylko sięgnę pamięcią wstecz, widzę moją rodzinę – żonę i trójkę dzieci, których już teraz przy mnie nie ma. Pozostał jedynie ból i wielka pustka po ich stracie. A wszystko zaczęło się od odkrycia najcenniejszego kruszcu na Ziemi, zwanego Mythinite. Krasnoludy i wszelkie istoty zajmujące się górnictwem od razu osiedliły się w pobliżu owych kopalni. Nie trzeba było również długo czekać, aż pierwsze grupy awanturników zjawiły się w tych okolicach. Żądni przygód oraz skarbów zaczęli schodzić coraz niżej. Wielu patrzyło na to z trwogą, lecz nie było na to żadnej reakcji. I stało się to, czego się obawiano. Któraś z kolei grupa odkryła na jednym z niższych pokładów „pierwotne zło". Dziwy się wyprawiały. Poszukiwacze zamiast z bestiami zaczęli walczyć między sobą, atakując również górników. Mistrzowie poszczególnych gildii, widząc, że sytuacja wymyka się spod kontroli, zwołali zebranie. Nie mogli zdecydować jednak, co czynić. Zamknięcie kopalni oznaczało bowiem zerwanie dochodowych interesów z krasnoludami. Gdyby jednak wiedzieli co stać się miało, nie wahaliby się...

CZAS ZEMSTY

Pewnego dnia w środku naszego miasta pojawił się potężny, błyszczący portal. Ludzie z zainteresowaniem, ale i z trwogą przyglądali się temu zjawisku. Nagle z głębi magicznej sfery wypływać zaczęły przerażające stworzenia – Diabły, Demony – tak je tylko nazwać potrafię. Rozpoczęła się przerażająca rzeź. Straże, które przybyły na pomoc, rozbite zostały w puch. Nawet nasi najpotężniejsi magowie nie zdołali oprzeć się tym piekielnym istotom. Ja sam walczyłem do ostatnich sił, kiedy to, otrzymawszy ciężką ranę, padłem nieprzytomny. Jedynie przywódcy gildii byli na tyle silni, aby na chwilę powstrzymać atak – co dało im czas na ucieczkę w górskie lasy – zostawili nas na pastwę losu, choć z drugiej strony wiem, iż nic nie dało się zrobić. Armia Demonów znikła tak nagle, jak się pojawiła – pozostawiając po sobie zgliszcza miasta i walające się wszędzie zwłoki. Imperator, dowiedziawszy się o zdarzeniu, natychmiast wysłał armię, która w tydzień później przybyła do miasta. Niezwłocznie wyruszono także do kopalni, zamykając ją i pieczętując magicznymi znakami. Potem uruchomiłem, od razu nadeszły skojarzenia chociażby z EYE OF THE BEHOLDER czy BARD'S TALE. To nic innego jak stare dobre RPG, gdzie schodzimy do podziemi, aby odkrywać kolejne ich poziomy,

szkolić swe umiejętności, zdobywać skarby czy rekrutować nowych członków kompanii. Od razu muszę zaznaczyć, że nic nie jest tutaj pro-

całą tajemną wiedzę – wszystkie starożytne zbiory, które dawały posiadaczowi niezwykłą potęgę. Przestraszony Imperator zwołał spotkanie najpotężniejszych magów i przywódców stowarzyszeń – dał im wolna rękę oraz wszelaką pomoc, rozkazując rozprawić się z przeciwnikiem. Od chwili pierwszego ataku minął już rok. W tym czasie najechane zostały jeszcze trzy inne miasta, na szczęście zdołały się obronić. Mistrzowie gildii po części odbudowali zbiory, a także otworzyli swe progi dla wszystkich chętnych do studiowania ich wiedzy. Jednocześnie zdjęto pieczęcie z podziemi i coraz to nowe grupy wyruszają w głąb, aby odkryć, co leży u sedna owych zdarzeń. Ja także mam zamiar zastąpić swe cierpienie i uczucie pustki – zemstą...

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

W dzisiejszych czasach bardzo często słyszy się, iż klasyczne komputerowe RPG już dawno wymarło. W dużej części jest to racja, bo owego gatunku nie połączono jeszcze chyba tylko z symulatorem łodzi podwodnych:) Co jakiś czas pojawiają się jednak mniej komercyjne gry, które można uznać za swoistego łącznika z przeszłością. Taką to właśnie pozycją jest DEMISE: RISE OF THE KU'TAN. Powyżej przedstawiłem już Wam, jak mniej więcej zawiązuje się fabuła gry. Gdy tylko

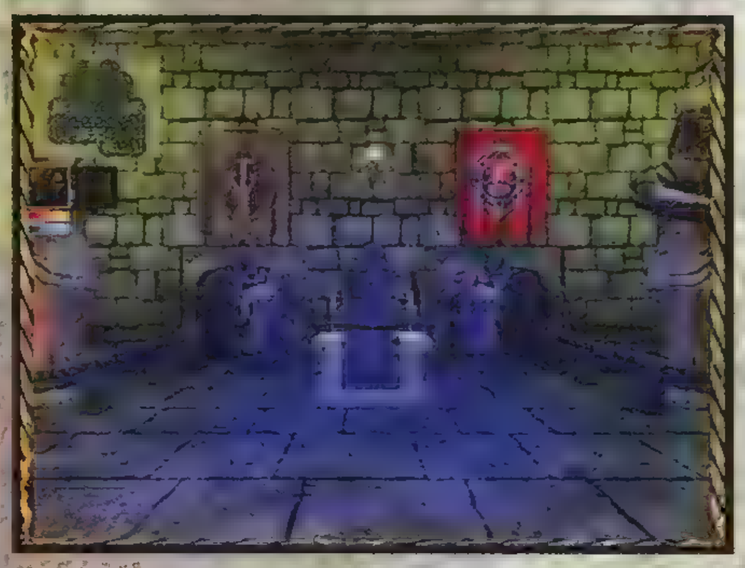
ste. Gra charakteryzuje się dość dużym stopniem skomplikowania – przynajmniej takie można odnieść wrażenie przy pierwszym kontakcie. Na wstępie zalecam uruchomienie rozbudowanej strony www, która to znajduje się na CD. Jest to po prostu dość kompletny podręcznik opisujący praktycznie wszystkie aspekty DEMISE. Co ciekawe, oprócz trybu jednoosobowego mamy też multiplayera. Gra jest dość dobrze zabezpieczona przed oszustami, więc wspólne przemierzanie podziemi może przynieść dużo satysfakcji. Od razu rzuca się tutaj w oczy także i in-

na rzecz. Nie ma opcji „save" ani „load". Twórcy postawili na realizm. Jeżeli coś Ci się nie uda – to już Twój problem, tak to bywa w życiu. Tym bardziej radzę wszystkim dobrze zapoznać się z grą, zanim zdecydujecie się na zejście w katakumby. Cała postać i ustawienie wszystkich lokacji jest nagrywane, gdy wychodzimy z gry. Po ponownym jej uruchomieniu wybieramy tylko bohatera i automatycznie zaczynamy od miejsca, gdzie poprzednio przerwaliśmy.

Zastanawiacie się, kiedy zginiemy? W tym momencie mamy możliwość wybrania opcji oczekiwania na najbliższego poszukiwacza, który zaniesie nas do miasta. Tam zostaniemy wskrzeszeni. W tym momencie tracimy jednak całe złoto, jakie mieliśmy przy sobie, a nasze życie i mana spadają do poziomu zerowego. Na szczęście gdy tylko zejdziemy do podziemi, odzyskujemy pełny stan zdrowia. Trzeba jednak zaznaczyć, że jeżeli zaginiesz gdzieś na niskim pokładzie, Twoje odnalezienie może potrwać kilka miesięcy, a nawet lat! I co z tego? A to, że w grze się starzejemy, a ze starości także można kojfnąć, nieprawdaż?

PODZIEMIA NA HORYZONCIE

Zajmijmy się jednak samym bohaterem, którego na wstępie rzecz jasna należy stworzyć. Sprawa jest w miarę prosta: na początku imię, płeć, rasa (spośród dziewięciu), gildia (do wyboru jest dwanaście stowarzyszeń – każde z nich ma swe plusy i minusy), charakter, statystyki (jest sześć standardowych cech, na które rozdzielamy wolne punkty). Potem już tylko wygląd bohatera i można zaczynać. A rozpoczynamy w mieście. Jest w nim kilka miejsc, które koniecznie trzeba odwiedzić np.: sklep – tu kupujemy i sprzedajemy ekwipunek, iden-



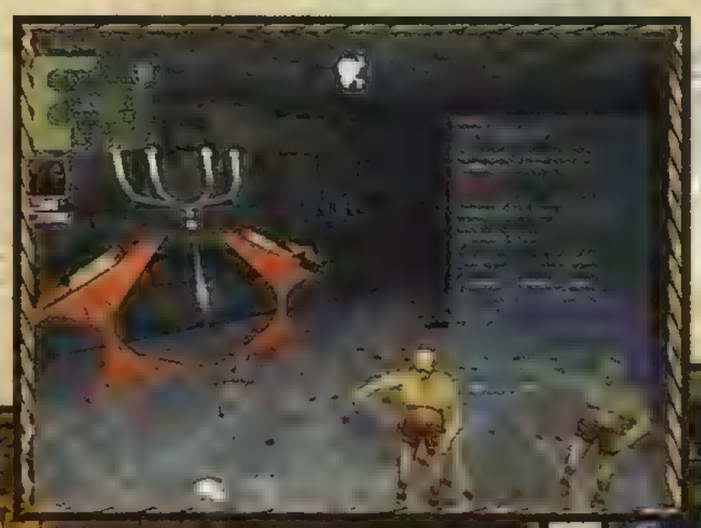
tyfikujemy przedmioty, zdejmujemy z nich klątwy, w banku możesz zdeponować swą gotówkę, dzięki czemu kiedy zginiesz, zawsze czekał będzie na Ciebie pewien zapas złota. Najważniejszym jednak budynkiem jest gildia. W każdym momencie możesz zmienić tu swą profesję, jeżeli tylko uważasz to za słuszne. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby barbarzyńca został magiem, choć ze zmianą gildii nie należy się spieszyć. Najpierw opłaca się doświadczyć w jednym zawodzie. Co najważniejsze „wskakujesz" tu na wyższe poziomy. Po każdym awansie mamy pewną liczbę punktów doświadczenia, które należy zdobyć, aby się wyszkolić. Czasami jednak oprócz zdobycia punktów gildia wymaga od Ciebie wypełnienia pewnego zadania, chociażby pozbycia się określonej istoty – dopiero wtedy Cię wyszkolą. Poszczególnych questów także nie brakuje. W tym celu wystarczy spojrzeć na tablice ogłoszeń. Zawsze znajdziesz tam jakieś interesujące zadania (w opcji wieloosobowej swoje ogłoszenia mogą zamieszczać tu poszczególni gracze). Po załatwieniu wszystkich sprawunków, czas zejść do podziemi.

DEMISE
RISE OF THE KU'TAN

TRUDNY ŻYWOT AWANTURNIKA

Na szczęście nie jesteś skazany na przeszukiwanie owych podziemi w samotności. Do Twej drużyny mogą dołączyć zarówno inne postacie, jak i same potwory. Bestyjkę można zakupić także w mieście. Na początku nie powinieneś zapuszczać się zbyt głęboko. Najlepiej przeczesać „obrzeża" i w ten sposób nabić kilka poziomów, zakupić nowe przedmioty itd. Sama walka rozwiązana jest dość prosto. Gdy tylko w pobliżu znajdzie się jakiś przeciwnik, gra Cię o tym poinformuje. Wciskając „F" (fight), automatycznie rozpoczynasz walkę, która rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Jeżeli masz jednak pod swą kontrolą więcej postaci, najlepiej wcisnąć pauzę (Shift+P), dzięki czemu bez pośpiechu wydasz rozkazy współtowarzyszom. Oczywiście nie tylko bitwami człowiek żyje. Jeżeli posiadasz wysoką charyzmę, możesz zagadać do potworów i w ten sposób np. zaprosić je do swojej drużyny. Wiele zadań w mieście opiera się także na tym, aby sprowadzić daną istotę. W takim wypadku umiejętność konwersacji bardzo Ci się przyda. Podczas badania podziemi znajdziesz wiele różnorakich przedmiotów, które potem możesz zabrać do miasta – sprzedając je lub identyfikując. Czai się tu jednak na Ciebie wiele pułapek, które bardzo często zabezpieczają skrzynie z kosztownościami. Co pewien czas napotykamy także portale. Radzę korzystać z nich uważnie, bo mogą przenieść Cię w zupełnie nieznane miejsce. A zgubienie się w podziemiach, to w wielu wypadkach pewna śmierć. Jeżeli chodzi o czary, to każda z gildii w zależności od jej specyfikacji może nauczyć Cię nowych zaklęć, gdy zdobywasz kolejny poziom. Przykładowo – będąc wojownikiem poznasz tylko jeden czar, ale już warlock może nauczyć się bodajże 37. Oczywiście nastawiając się na profesję magiczną, należy zwrócić szczególną uwagę na inteligencję i mądrość. Podczas eksploracji towarzyszy Ci cały czas automapa, bez której ani rusz. Brakuje jednak na niej możliwości wprowadzania własnych notatek, czasami są też z nią różne problemy techniczne, które ostatecznie nie są bardzo denerwujące i zazwyczaj mijają. W zależności od własnych upodobań możemy ustawić wielkość ekranu (ukrywamy po prostu poszczególne części interfejsu). Niestety, podczas tych operacji gra może się czasami zawiesić.

Czuję się już bardzo zmęczony. Nigdy nie przypuszczałem, że owe podziemia mogą być tak głębokie. Skończyły mi się zapasy żywności. Moja mapa nie zgadza się z układem korytarzy. Boję się otworzyć kolejne drzwi, boje się, że przyjdzie mi tu umrzeć...



TWÓJ WYBÓR

DEMISE: RISE OF THE KU'TAN nie zachwyca ani oprawą graficzną, ani muzyczną. Ma jednak coś, czego odmówić jej nie można – a mianowicie grywalność, mimo że na początku gra może odstraszać swym archaizmem. Jeżeli jednak grywałeś kiedyś w starsze „labiryntowe" RPG i sprawiało Ci to przyjemność, z całą pewnością musisz zagrać w DEMISE. Jeżeli nie trawisz tego rodzaju gier, to sobie odpuść, bo rozgrywka po prostu Cię znudzi. Nie jest to produkt dla mas, przy którym bawić się mogą wszyscy bez wyjątku. Wprost przeciwnie. To czyste RPG, bez zbędnych domieszek i tylko prawdziwi zwolennicy tego gatunku poczują się jak u siebie w domu. Nie mówię, że jeżeli nie jesteś fanem gier fabularnych, to masz trzymać się od DEMISE z daleka. Każdy przecież kiedyś zaczynał. A lepiej zacząć od sztandarowego przykładu niż marnej imitacji. Wybór należy do Ciebie.

Nubarus

Artifact Entertainment
www.artifact-entertainment.com/demise/

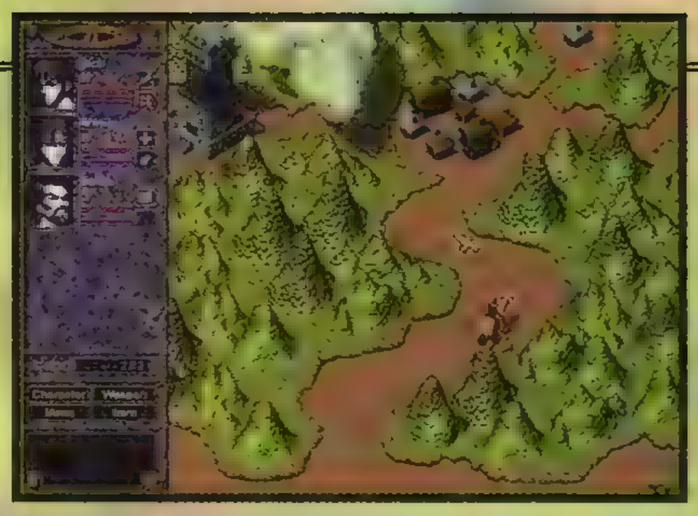
DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95 Min. Pentium 166 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

HAZARD

Zimny wiatr huczał wśród przepaści Smoczych Gór, padała uciążliwa mżawka. Kotlinką od strony wioski Titono wędrował młody mężczyzna. Jego skromny ekwipunek składał się głównie z uzbrojenia. Młodzieńczą twarz zdobiły liczne blizny. Taki wygląd świadczył, że mężczyzna ten jest wojownikiem. Szedł wolno, niespiesznie, co jakiś czas przystając i rozglądając się dookoła. Nagle spokój zmącił krzyk kobiety. Mężczyzna zatrzymał się na chwilę, uniósł głowę, jakby węszył, i rzucił się biegiem w stronę, skąd dochodził głos. Z impetem wpadł na polankę. Biegał tam ohydny ork, który próbował złapać zapłakaną dziewczynę. Cała scena wyglądała dość groteskowo, ale mężczyzna wiedział, jak niebezpieczne są te bestie. Rzucił się do walki. Nie trwała ona zbyt długo, gdyż zaskoczony ork padł po pierwszym ciosie. Mężczyzna, zawiedziony tak słabą postawą przeciwnika, zwrócił się do dziewczyny: „Nic ci nie jest?" – a gdy ta kiwnęła głową, kontynuował: „Nazywam się Rick i idę w świat walczyć ze złem". Dziewczyna popatrzyła na niego zaczerwienionymi od łez oczami i cichutkim głosem zapytała: „A ja też mogę walczyć z tym, no wiesz... złem?". „Pewnie" – padła krótka odpowiedź.

Ileż to razy musimy walczyć z tym złem... Co miesiąc pojawia się kolejna gra, w której dzielny i nieustraszony młodzieniec wyrusza ze swej rodzinnej wioski, by walczyć z szatańskim nasieniem. Oczywiście wśród gier eksploatujących ten stary pomysł zdarzają się także dobre pozycje. Na wstępie powinienem od razu powiedzieć, że HAZARD to kolejny nieudolny klon DIABLO. Pozycji tego typu na rynku gier jest coraz więcej, a do tego mam wrażenie, że każda następna jest gorsza od poprzedniczki. Akcja HAZARD–u rozpoczyna się w bardzo złych czasach, bo każda ze znajdujących się w tym świecie wiosek ma kłopoty z panoszącym się wokół złem.



Nie mamy więc wyboru – trzeba iść z odsieczą! Początkowo samotnie, a później z coraz większą drużyną wypełniamy kolejne questy. Ograniczają się one głównie do zgładzenia potwora–bossa lub odnalezienia jakiejś osoby (czasem trzeba ją zabić). Walka jest strasznie nudna, tym bardziej, że jedyne, co możemy podczas niej robić, to klikać na przeciwnika lub rzucać jakieś czary (jest ich bardzo niewiele). Dodatkowo potwory wciąż się odradzają i pokonując po raz kolejny daną lokację trzeba walczyć z nimi znowu. Utrudnia to bardzo rozgrywkę, tym bardziej, że save'a da się zrobić tylko w wybranych miejscach, i to najczęściej za złoto. Z kolei zginąć jest tu naprawdę łatwo i po kilku porażkach gra robi się irytująca.

Charakterystyki postaci, ekwipunek i uzbrojenie są bardzo stereotypowe i zbliżone do tych z DIABLO. Najgorsze jest to, że nazwy broni brzmią bardzo znajomo. Do tego wszystkiego autorzy gry nie uwzględnili możliwości rozdzielania punktów na cechy po przejściu na kolejny poziom – komputer robi to za nas automatycznie. Interakcja z otoczeniem jest minimalna, a prowadzenie dialogu polega głównie na przewijaniu tekstu. Jedyny element, jaki można zaliczyć tej grze na plus, to obszerny świat. Po pokonaniu pierwszego bossa mamy możliwość poruszania się po mapie świata. Nasza podróż odbywa się na jakimś jaszczurkowatym zwierzaku, a do zwiedzania jest naprawdę dużo. Wszystko byłoby w jak najlepszym porządku, gdyby nie to, że gra jest strasznie liniowa. Daje to taki efekt, że dopóki nie wykonamy jakiegoś questu, to wszystkie niezwiązane z nim lokacje są dla nas zamknięte.

Najgorzej przedstawia się grafika i muzyka. Postacie są okropnie animowane, a ich mangowy wizerunek wygląda dobrze jedynie w intrze. Potwory, z którymi nie walczymy, czekają nie wiadomo na co, kręcąc beznadziejnie ramionami i atakują dopiero wtedy, gdy zbliżymy się na określoną odległość. Wszystko to wygląda tragicznie i groteskowo. Jeśli dodamy do tego marną inteligencję przeciwników, można się tylko złapać za głowę i zapłakać... Jeżeli chodzi o muzykę, to tak okropnej jak w HAZARD–zie (do tego odtwarzanej na okrągło) nie słyszałem już dawno. Najgorsza jest ta z wiosek – nie wiem, co twórcy chcieli osiągnąć, ale jeżeli mieli ochotę zdenerwować gracza, to udało im się to wybornie. Efekty dźwiękowe prawie nie istnieją, a ich jakość pozostawia wiele do życzenia. Cóż można jeszcze powiedzieć? Tak marną grafikę oglądaliśmy pięć lat temu, w dzisiejszych czasach jest to po prostu jedno wielkie nieporozumienie.

Na zakończenie dodam jedynie, że HAZARD jest grą dla twardych ludzi. Ludzi, którzy nie cenią zbytnio swoich nerwów, a podstawowe błędy w grach są przez nich niezauważane. Nie polecam tej gry nawet największym miłośnikom DIABLO. Naprawdę szkoda nerwów.

Kynes

Pumkinsoft

XXX

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

DRAGONFIRE
THE WELL OF SOULS

Jeżeli otrzymuję do recenzji nieznaną mi grę, to zawsze patrzę na nią z nadzieją. Przecież to, że twórcy nie mieli funduszy na dobrą kampanię reklamową, nie oznacza, iż produkt musi być słaby. I kiedy okazuje się, że to jednak badziew, czuję się lekko zawiedzony. DRAGONFIRE zdecydowanie można zaliczyć do takich właśnie porażek. No cóż, od razu muszę zaznaczyć, że to pozycja dla młodszych odbiorów. Jeżeli uważasz się za starego wyjadacza, to grę tę możesz co najwyżej sprezentować młodszemu rodzeństwu. Wszystko jest tutaj zwykłą bajką – od początku do końca. Z założenia akcja rozgrywa się w krainie fantasy (ludzie, orki, krasnoludy itd.), lecz w pewnym momencie uniwersum to przeżywa chwilę grozy: czarnoksiężnik imieniem Vicotnic postanowił zawładnąć światem. Ty, jako główny bohater, wyruszasz ze szlachetną misją ocalenia ludzkości, co wiąże się, oczywiście, z koniecznością pokonania złego czarodzieja. Zanim rozpoczniesz swą krucjatę, możesz wcielić się w jedną z czterech postaci, ów wybór nie ma jednak większego znaczenia. Historia rozpoczyna się w chwili, gdy siedzisz za kratkami, a Twą pierwszą misją jest ucieczka z więzienia – wyrywasz więc nogę z krzesła i rozprawiasz się przy jej pomocy z dwoma strażnikami. Cała gra podzielona jest na siedem misji, a kolejne zadanie otrzymujesz zaraz po zakończeniu poprzedniego. Kiedy usłyszałem muzykę przygrywającą podczas intra, od razu mi się z czymś skojarzyła.

Po rozpoczęciu zabawy sprawa stała się jasna – toż to gra niemal identyczna jak CLANS (NSS'73). Podobnie jak w tej grze, mamy tu-

taj do czynienia z niewielką domieszką RPG, a bohater jest scharakteryzowany przez sześć głównych cech: siłę, żywotność, zręczność, posługiwanie się bronią jednoręczną, dwuręczną i łukami. Wszystkie te cechy mają znaczenie jak najbardziej drugorzędne, jako że nie zdobywamy żadnego doświadczenia, a rozwój bohatera następuje tylko dzięki wypiciu odpowiednich mikstur. Po lewej stronie znajduje się ikonka bohatera z pustymi slotami – tu można pomieszczać rynsztunek, czyli zbroje, hełm i tarcze oraz trzy bronie do wyboru. Na dole umieszczono pasek, gdzie gromadzimy resztę znalezisk. W zasadzie wszystko ułożono tak, aby zorientowała się w tym nawet osoba młoda i niedoświadczona w grach komputerowych. Na dobrą sprawę DRAGONFIRE jest czystą labiryntówką. W każdej lokacji należy wykonać kilka pomniejszych zadań, co w efekcie umożliwi nam pomyślne przejście danej planszy. Gra jest bardzo prosta i można ją szybko ukończyć – wystarczy po prostu zwiedzić wszystkie zakamarki, a znalezione przedmioty i napotkane zdarzenia połączyć w jedną całość, co nie powinno przysporzyć większych problemów. Czasami spotykamy się z zagadkami logicznymi, np. z przeczytanego wierszyka należy wywnioskować, jak przestawić dźwignie, aby otworzyło się przejście. Pod względem graficznym gra na pewno nie zachwyca; pierwsze wrażenie jest raczej odpychające (podobnie jak w CLANS), jednak z czasem można dostrzec pozytywne aspekty, takie jak chociażby gustownie dobrane kolory. Razi

jednak przedstawienie sylwetki naszego bohatera – nie dość, że kamera jest znacznie oddalona i nie można dostrzec żadnych szczegółów, to sama animacja ruchów postaci jej żenująca. Podobnie walka nie przedstawia sobą niczego nadzwyczajnego – ot, po prostu zadajemy ciosy klikając prawym przyciskiem myszy. Do potyczek używa się praktycznie tylko broni białej, nie uświadczysz tu żadnych zaklęć ani czarów (nie licząc magicznych mikstur). Ogólnie rzecz biorąc, tej grze brak klimatu, co najwyżej od czasu do czasu wydamy okrzyk bojowy w stylu: „Giń, piekielna bestio"! Głosy napotkanych NPC–ów też są nijakie, czasami ma się wrażenie, iż goście próbowali imitować postacie z wioski Tristram w DIABLO. Efekt jest raczej przeciętny. Brak też akompaniamentu muzyki, a bez niej w dzisiejszych czasach gra się trochę dziwnie.

DRAGONFIRE: THE WELL OF SOULS to bardzo słaba gra i nie polecam jej nikomu. Trudno mi ocenić, czy przedstawia ona jakąś wartość dla młodszych graczy, ale szczerze mówiąc, wydaje mi się, że oni także nie będą zadowoleni. Cóż, następna miernota, lecz nie samymi hitami człowiek żyje...

Nubarus

Computerhouse
www.drakar.net

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

Temat tego jedynego w swoim rodzaju wyścigu był jak dotąd omijany szerokim łukiem przez twórców wirtualnej rozrywki. No bo, jak tu zrobić porządną grę o wyścigach na jednym torze? Każdy gracz zanudziłby się, pokonując wciąż te same zakręty, dlatego sprawę wyścigów w Le Mans wciąż odstawiano na półkę – może kiedyś, w przyszłości... Przyszłość najwyraźniej właśnie nadeszła i oto za sprawą niezmordowanej firmy INFOGRAMES (znanej przede wszystkim z serii TEST DRIVE) mamy nareszcie okazję zakosztować trudów i zmagań wyczerpującego, dwudziestoczterogodzinnego wyścigu na jednym z najstarszych torów świata.

O CO TU CHODZI?!

LE MANS 24 HOURS to dość bogaty „francuski zestaw wyścigowy", który oferuje, oprócz tytułowych wyścigów oczywiście, możliwość ścigania się na około dziesięciu najbardziej znanych francuskich torach. Wygrana w Le Mans stanowi jednak cel ostateczny, do którego będziemy dążyć przez całą naszą wyścigową karierę.

ZAWÓD – KIEROWCA

LM24H daje nam, jak żadna inna gra ostatnimi czasy, możliwość rozpoczęcia kariery kierowcy wyścigowego z prawdziwego zdarzenia. Na samym początku podajemy ksywkę i od tej pory nasze dokonania będą pilnie obserwowane przez szefostwa wyścigowych teamów. Karierę zaczynamy, oczywiście, w najsłabszej stajni, na domiar złego nie mamy podpisanego kontraktu na przyszły sezon, musimy więc udowodnić, ile jesteśmy warci. Niestety, nie będzie łatwo – nasi przeciwnicy dysponują maszynami znacznie lepszymi od naszej i – co tu dużo kryć – „odjeżdżają" nam już na starcie. Jeżeli nie spełnimy pokładanych w nas nadziei, to wylatujemy z pracy na zbitą twarz i nikt nie będzie chciał podpisać z nami kontraktu. Jeżeli jednak team zacznie osiągać sukcesy, zaczną się nami interesować coraz to lepsze zespoły, które zaproszą nas na testy albo od razu zaoferują nowy kontrakt. Wszystko to za pomocą czegoś w rodzaju poczty elektronicznej, którą przysyłane są nam nowe wiadomości (dobre lub złe) po każdym znaczącym wyniku, jaki uzyskamy podczas wyścigu. Jeżeli czujemy się „mocni", to możemy poczekać z podpisywaniem danej umowy na korzystniejszą ofertę (choć gdy przestajemy odnosić sukcesy, teamy wycofują poprzednie, niepodpisane przez nas oferty). A ponieważ fortuna kołem się toczy, warto „zaklepać" sobie nowy kontrakt po pięciu, sześciu wyścigach serii (z dziesięciu). Nasze dokonania i sukcesy są odnotowywane w oficjalnym rajdowym CV, gdzie można się zorientować w przebiegu kariery.

CHCĘ BYĆ NAJLEPSZY

A kto nie chce? Aby udowodnić całemu światu (a może tylko Francuzom), że jesteśmy najlepsi, będziemy musieli zdobyć mistrzostwo w trzech klasach aut. Pierwsza z nich („najgorsza") to GT2. Są tu takie auta, jak: przerobione na tysiąc sposobów Porsche Carrera, Marcos Mantula czy Dodge Viper (najlepszy w tej klasie). Pojazdy zgrupowane w tej kategorii charakteryzują się marnym prowadzeniem (ale za to „wybaczają" wiele błędów), niską prędkością maksymalną (marne 250–280 km/h), słabymi hamulcami i kiepskim przyspieszeniem.

Kategoria PROTOTYPE to klasa „średnia", nazwy aut nic nikomu nie mówią. Parametry bolidów są nieco lepsze niż w GT2, a prowadzenie aut jest o wiele bardziej dynamiczne, wymaga wiele precyzji i unikania poślizgów. Wozy mają niezłe hamulce i dobre przyspieszenie, choć prędkość maksymalna jest na niewiele wyższym poziomie. „Prototypy" wydają z siebie niesamowite, rasowe dźwięki (szczególnie na luzie i podczas „wydechu", po puszczeniu przez kierowcę pedału gazu) – dzięki temu krew w tętnicach krążyła mi znacznie szybciej. Z kolei GT1 to najszybsza, najlepsza i najbardziej wymagająca klasa pojazdów. Ze znanych firm warto wymienić tu takie, jak: Nissan, Toyota, Lister Storm czy robiąca ostatnio niesamowitą karierę Panoza. Prowadzenie tych (nie boję się użyć tego określenia) bolidów wymaga naprawdę dużych umiejętności, opanowania i maksymalnej koncentracji. Nawet nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić, jak szybko można nimi pokonywać ciasne łuki – czasem naprawdę nie starczało mi odwagi, aby przekonać się, czy mógłbym to zrobić jeszcze szybciej. Poślizgu należy unikać w GT1 jak ognia, bo tylko cudem może udać się go opanować, szczególnie przy prędkościach ponad 300 km/h (a te w GT1 łatwo można osiągnąć). Jednak jazda nimi dostarcza najwięcej satysfakcji – gdy po wielogodzinnych zmaganiach w końcu udało mi się jako tako zapanować nad rwącymi do przodu setkami koni mechanicznych, z osiągniętych efektów zaskoczeni byli nie tylko szefowie mojego teamu, ale i ja sam. Nigdy, w żadnej innej grze (no, może poza GP2) nie czułem takiej satysfakcji z osiągniętych wyników. Po każdym wyścigu czułem się wypompowany – i to zarówno psychicznie (non stop maksimum koncentracji), jak fizycznie (ręce bolały od kurczowego ściskania koła kierownicy, a mięśnie szczęk od zaciskania zębów). Mówię Wam, coś pięknego – taka sytuacja nie zdarza się co dzień.

KTÓRĘDY NA OLIMP?

W LE MANS 24 HOURS możemy ścigać się na kilka sposobów. ARCADE to tryb (jak sama nazwa wskazuje) czysto zręcznościowy, składający się z kilku opcji: TIME ATTACK (należy zdążyć do mety przed upływem określonego czasu), PRACTICE (to chyba jasne?) i CHALLENGE (tradycyjnie zaczynamy od zera, a wygrywając wyścig otrzymujemy dostęp do lepszego auta itd.). CHAMPIONSHIP – tutaj wyróżniamy podział na tzw. SPRINT (po trzy okrążenia na każdym torze) oraz ENDURANCE (po dziesięć okrążeń) z dodatkowym podziałem poziomu trudności na amatorski (uueehhh.... obrzydlistwo...) i profesjonalny. To ostatnie rozróżnienie jest o tyle ważne, że amatorzy nie muszą się martwić o zużycie opon i reszty podzespołów auta, tylko po prostu sobie jadą (i zwyciężają, bo poziom SI jest tak żenujący, że wygrałem wszystkie dziesięć wyścigów na całkiem obcych mi torach – to był mój pierwszy raz...), natomiast prawdziwi profesjonaliści muszą brać pod uwagę wyżej wymienione czynniki oraz kontrolować stan poziomu paliwa (kilka razy silnik „zdechł" mi kilkaset metrów przed metą... tragedia...). Tutaj SI jest już na odpowiednim poziomie i baaardzo trudno jest ukończyć wyścig na „pudle". Punktowane jest tylko pierwsze sześć miejsc (odpowiednio: 10, 6, 4, 3, 2 i 1 punkt). Punkty te liczą się w końcowym rozliczeniu do tytułu mistrza, ich ilość decyduje również o naszej „atrakcyjności" jako zawodowego kierowcy wyścigowego, dzięki czemu możemy (jak już wcześniej wyjaśniałem) m.in. awansować do lepszego teamu. Ten rodzaj rozgrywek jest według mnie najlepszy w całej grze – z sezonu na sezon zabawa jest coraz atrakcyjniejsza.

Wyścig Le Mans to – obok Rajdu Monte Carlo, Indianapolis 500 i kilku innych – najsłynniejsza impreza samochodowa na świecie. Odbywa się raz w roku, w czerwcu, w okolicach francuskiej miejscowości Le Mans, a tradycja jej organizowania sięga roku 1906

LE MANS 24 HOURS

No i wreszcie kulminacyjny punkt programu – tytułowy wyścig w Le Mans. W gruncie rzeczy sprawa jest bardzo prosta: wybieramy poziom trudności, bryczkę, ustalamy czas trwania wyścigu (tutaj autorzy popisali się dużą elastycznością, bo można się ścigać od 12 minut do 24 godzin – nie wiem, jak ktoś mógłby tyle wysiedzieć w pełnym skupieniu!). Teraz już tylko kwalifikacja i... jazda! Cała rzecz sprowadza do wyboru odpowiedniego auta, którego klasa zależna

LE MANS 24 HOURS

jest od wyników naszych batalii w poprzednich „konkurencjach". Uruchamiając grę po raz pierwszy, możemy uczestniczyć w Le Mans tylko autem najgorszym, które nie ma żadnych szans powalczyć o miejsca choćby z pierwszej dziesiątki (na dwudziestu czterech uczestników). Trzeba więc spokojnie pozaliczać wszystkie konkurencje, a dopiero potem sięgać po laury w Le Mans. Nie ma lekko...

FRANCUZ (NIE) POTRAFI?

Oprócz Le Mans w grze dostępnych jest jeszcze dziesięć innych torów. Nie jest to dużo, a w dodatku w niektórych przypadkach autorzy poszli na karygodną łatwiznę i zdecydowali, że można przecież jeździć po tych samych trasach, tyle że w odwrotnym kierunku. Dobrze przynajmniej, że każda z nich, stosunkowo urozmaicona, wymaga solidnego treningu. No, ale nie ma co narzekać, bo może w przyszłości wyjdzie jakiś dodatek do tej gry z innymi torami albo przynajmniej edytorem tras (ciekawe, dlaczego producenci gier wyścigowych tak rzadko oferują podobną możliwość?).

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

Wyśmienicie dopracowana fizyka jazdy to jedna z największych zalet tego programu. Zdecydowane różnice w zachowaniu się pojazdów daje się łatwo wyczuć nie tylko pomiędzy poszczególnymi klasami aut (GT2, PROTOTYPE i GT1), ale także modelami w każdej z nich. Auta „prowadzą się" bardzo realistycznie, poślizgi są wspaniałe i sprawiają wrażenie idealnie naturalnych. Oczywiście, na każdej nawierzchni innej niż asfalt (wycieczki poza trasę zdarzają się nawet najlepszym) pojazdy tańczą i „kołują". O ile bryczki z GT2 w miarę łagodnie dają się wyprowadzać z poślizgów, o tyle w klasach PROTOTYPE i GT1 należy ich unikać za wszelką cenę – jazda musi być niezwykle płynna. Na poziomie trudności Amateur można do woli obijać auto bez żadnych konsekwencji, natomiast na poziomie Professional wszelkie stłuczki negatywnie odbiją się na osiągach i sterowności (można, oczywiście, naprawić to i owo w „pitstopie", podczas zmiany opon i tankowania, ale po co tracić cenne sekundy...). Jeśli już jesteśmy przy realizmie, to chciałbym wspomnieć o jednej sprawie: do testowania gry otrzymałem (tylko na weekend, ale zawsze...) wspaniałą kierownicę – PRO RACING WHEEL, firmy THRUSTMASTER. Mówię Wam, od razu się w niej zakochałem – jest niesamowita! Znakomita precyzja i pewność reakcji, doskonałe dopasowanie do dłoni (małe, grube i solidne kółko), kontretne zamocowanie (oprócz pedałów, które jeżdżą po podłodze...) i bardzo korzystny kąt pochylenia. Dzięki niej całkowicie odjechałem w inny wymiar i grałem do upadłego przez caluśki weekend. Ech, może kiedyś dostanę taką służbową? Potem „przesiadłem się" z powrotem na klawiaturę i zapłakałem... To znaczy – grać się da, ale to już nie to samo...

FRANCJA TO PIĘKNY KRAJ

Grafikę przygotowano, jak na dzisiejsze czasy, „na poziomie" – tory oraz krajobraz wokół nich są dopieszczone w najdrobniejszych szczegółach, samochody pięknie wymodelowane, w nocy widać w oddali race (oczywiście puszczane na naszą cześć...), a wierni fani non stop oślepiają nas błyskami fleszy. Z rur strzela ogień, a tarcze hamulcowe grzeją się do czerwoności (nocą wygląda to niesamowicie!). Podobnie jest z dźwiękami – są niezwykle realistyczne i znakomicie oddają klimat (żadne monotonne, przepraszam za wyrażenie, „p...nie komaropochodne", tylko naturalne, rasowe odgłosy „wyżylonych" silników – rewelacja!). Na uwagę zasługuje ponadto głos komentatora, który na bieżąco reaguje na nasze wyczyny oraz sytuację na torze – a głos użyczył tu ten sam człowiek, którego znakomity, typowo „brytyjski" akcent towarzyszył nam w już grze TOCA 2 (no, chyba że się mylę). Swoją drogą, z tamtej znakomitej gry zaczerpnięto bardzo wiele innych rozwiązań.

GRA PONAD MIARĘ

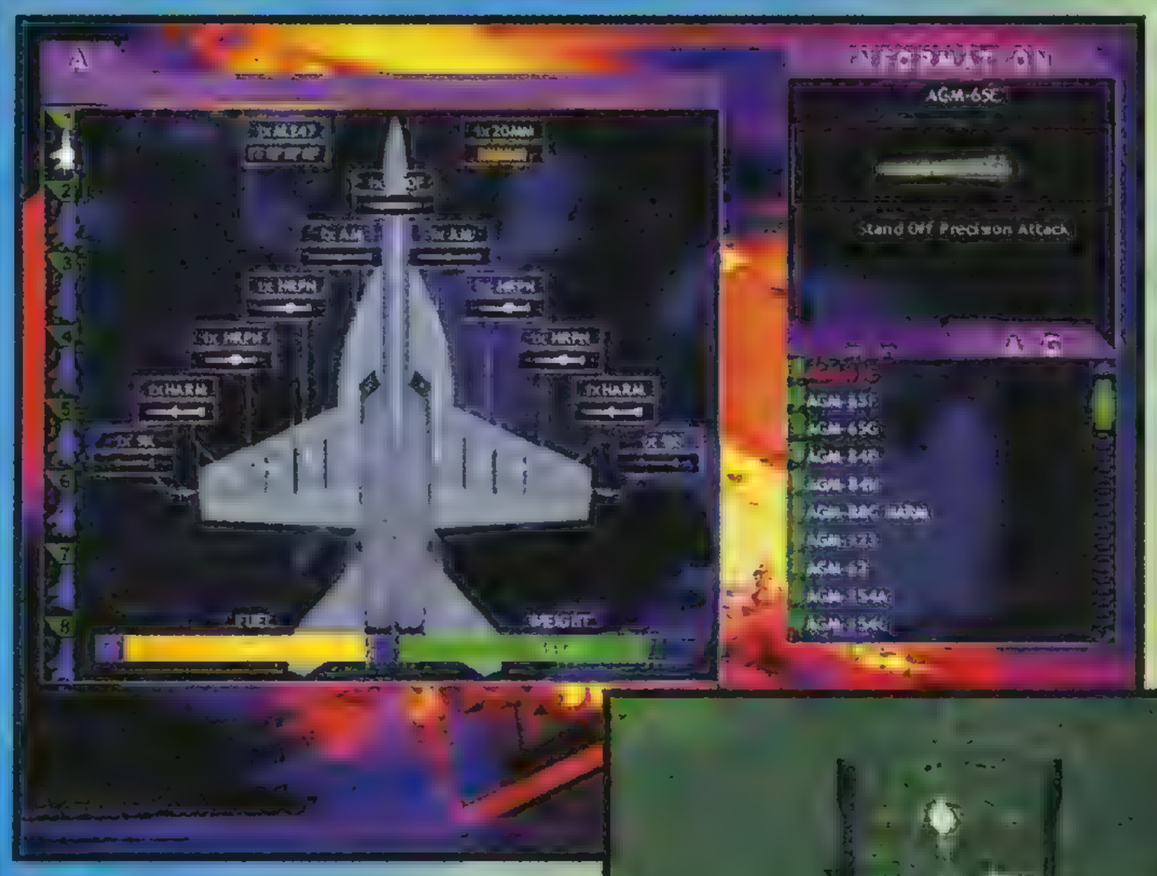
Nie będę ukrywał, że gdy otrzymałem od Emilusa LM24H do testów, z początku pomyślałem, że jest to kolejna „szarawa" gra, o której szybko zapomnę. Zostałem jednak bardzo przyjemnie rozczarowany – dała mi ona bardzo wiele satysfakcji i nadal czuję straszny niedosyt wyścigowy. Brakowało mi jedynie nazwisk kierowców; każdy konkurent identyfikowany był nazwą teamu, nawet ja... Dziwne. Nie zauważyłem też opcji gry wieloosobowej... Jeszcze dziwniejsze. Co ciekawe, gra „chodziła" w miarę przyzwoicie na moim „badziewiaku" 200 MMX z VOODOO 1 i tylko przy dużym natężeniu ruchu obrzydliwie zwalniała (miało to swoje zalety – popełniałem mniej błędów). Tak duża elastyczność zasługuje na wyróżnienie w dobie TNT2 i GEFORCE–a. Reasumując, z czystym sumieniem polecam tę grę każdemu – na pewno nikt nie będzie zawiedziony tym produktem.

Mayk

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – II kwartał 2000
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10



Wszyscy zapewne pamiętają pierwszy symulator wydany przez JANE'S do spółki z EA. F–15 podbiło serca graczy doskonałą grafiką (nawet dziś uchodzi ona za niezłą!), dobrym dźwiękiem i sprawiającą niemało trudności SI przeciwników. Wygranie walki manewrowej z komputerowym pilotem wymagało sporego trudu, a o zestrzeleniu go przy użyciu działka mogli marzyć tylko prawdziwi twardziele. Operacja taka wymagała sporo wysiłku i dobrej znajomości zasad walki powietrznej. Robienie ciasnych kółek bardzo szybko kończyło się „karą administracyjną". Kolejnym mocnym punktem było niezwykle dokładne odwzorowanie awioniki – mająca ponad 300 stron instrukcja do tej gry nadal służy mi za ogólny podręcznik obsługi amerykańskich samolotów! Niestety, kolejne gry wydawane pod szyldem JANE'S nie były już tak dobre. IAF i USAF to symulatory raczej dla początkujących i nie mające z F–15 wiele wspólnego, zaś o pomyłce pod tytułem WWII FIGHTERS nawet nie będę wspominać. A jaką grą jest F–18?

BEZ REWOLUCJI

Zastosowane tu rozwiązania graficzne rewolucji nie wywołają – zresztą po ukazaniu się SU–27 2.0 będzie o to bardzo ciężko. Ogólne wrażenia na temat tego, co widać za szybą, sprowadzają się do słów: ciemno i buro. Nawet w dzień i przy ustawieniu najwyższych detali niewiele widać, a dochodzi do tego duża schematyczność i sztuczność całego terenu. Widać to chociażby podczas lotu nad wybrzeżem, kiedy okazuje się, że plaża składa się z powtarzających się ząbków. Sama tekstura do fotorealistycznych nie należy, ale nie straszy też pikselami podczas lotów koszących. Podczas niskiego latania zauważymy jednak brak domków, drzewek i innych tym podobnych ozdobników, decydujących o ogólnym wrażeniu. Jedyne niemilitarne zabudowania, jakie widziałem, to bloki mieszkalne, ale nawet ich trzeba było dobrze poszukać; do tego umieszczono je na teksturze miasta pasującej raczej do wiekowego STRIKE COMMANDER–a. Same cele wycieczek są zrobione ładnie i zgodnie z obecnymi standardami, podobnie można opisać wykonanie pojazdów naziemnych i samolotów: poprawnie i bez rewelacji.

W zapowiedziach autorzy zwracali uwagę na doskonałe chmury. Niestety, na zapowiedziach się skończyło, bo na niebie natykamy się na niezidentyfikowane przejrzyste obłoczki. Ten fakt jest dość dziwny, bo z autopsji wiem, że chmury są raczej mocno nieprzejrzyste. Do tego dochodzi jeszcze ich wykonanie – podczas lotu cały czas miałem wrażenie sztuczności. Wyglądało to jak oglądanie zdjęcia nieba w 256 kolorach. Chmury warstwowe również wywołują podobne wrażenie, ale przynajmniej są całkiem przezroczyste.

Pod jednym względem F–18 wyróżnia się na tle konkurencji. W żadnym symulatorze nie ma tak ładnie zrobionych efektów świetlnych. Niesamowite wrażenie robi przelot w niewielkiej odległości od płonących zabudowań, a w nocy widać, jak płomienie oświetlają okolicę. Na MFD (Multi Functional Display – wyświetlacz wielofunkcyjny) widoczne są refleksy, podobnie wygląda miotanie flar nocą. Warto też wspomnieć o wyładowaniach atmosferycznych, występujących podczas burzy.

Ostatnim elementem zasługującym na wspomnienie jest wirtualny kokpit, jedyny jak do tej pory porównywalny z tym z SU–27 2.0. Pod niektórymi względami kokpit z F–18 jest nawet lepszy. Awionikę można obsługiwać myszką, niezależnie od tego, jak skierowaliśmy głowę. Dane znajdujące się na MFD i HUD–zie (Head–Up Display – wyświetlacz przezierny) są czytelne przez prawie cały czas.

Jak już wspomniałem, grafika rewolucją tu nie jest. Poza efektami świetlnymi i wirtualnym kokpitem wszystko jest na średnim poziomie. Gdy przypominam sobie lot w F–18, to widzę ciemną, rozmazaną plamę na dole (ziemia), szarą plamę na górze (niebo) i świecące na zielono MFD w kabinie, a wszystko to jakieś takie nijakie. Za to oprawę dźwiękową przygotowano na wysokim poziomie. Dopalacz buczy basem, RWR (Radar Warning Receiver – pasywny czujnik, wykrywający nieprzyjacielskie radary) pika, słychać uderzenia piorunów. Wszystko to dobrze nagrane i nie męczy, komunikaty radiowe są czytelne i zrozumiałe. Najwięcej radości sprawił mi jednak kontroler lotów na lotnisku – mówi z takim ślicznym rosyjskim akcentem...

FIZYKA

Zachowanie samolotu oddano standardowo, bez większych uchybień. Trochę dziwi zachowanie FBW–a (Fly–by–Wire – sterowanie przewodowe). W F–15 można było odnieść wrażenie, że go nie ma – teraz na małej wysokości podczas ciasnego zakrętu kąt natarcia nie przekracza 9 stopni, a włączenie dopalacza spowoduje dość szybki wzrost prędkości. Oznacza to, że w danych warunkach spokojnie można by lecieć z większym kątem natarcia i uzyskać tym samym mniejszy promień skrętu; na szczęście nie jest to bardzo rażące uchybienie. Zachowanie samolotu zależne jest od jego masy oraz od wysokości. Samolot, który – jak już zauważyłem – na małej wysokości jest bardzo wyrywny, na poziomie około 30 000 stóp robi się krowiasty, traci prędkość i wchodzi na duże kąty natarcia.

Nie jest uwzględnione zjawisko takie jak korkociąg – po usilnych próbach udało się uzyskać stan do korkociągu zbliżony, ale nim nie będący. Samolot bez problemu daje się wyprowadzić samymi lotkami. Powietrze jest nieruchome, a orczyk, mimo że występuje, nie powoduje istotnych zmian w trajektorii lotu. Maszyna jest zbyt łatwa w prowadzeniu i posadzenie jej na lotniskowcu w nocy i przy złej pogodzie nie stanowi praktycznie żadnego problemu.

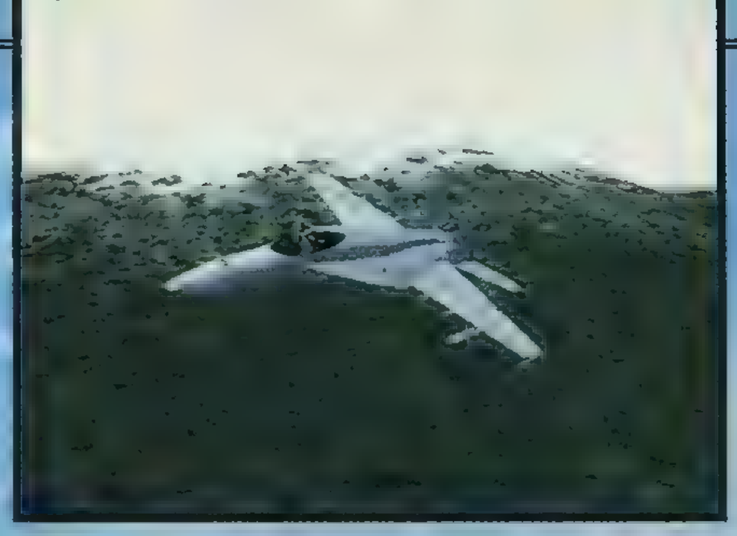
BEBECHY

Jak już wspomniałem, jedną z mocnych stron F–15 była niezwykle

szczegółowo zobrazowana awionika. Na pierwszy rzut oka F–18 odtwarza zachowanie prawdziwego samolotu równie dokładnie, lecz po szczegółowej analizie nie wygląda to tak różowo. Odnoszę wrażenie, że program nie symuluje dużej części awioniki. Jeśli porównamy go z F/A–18 SUPER HORNET firmy DI , to okaże się, że brakuje tu kilku elementów, a część z obecnych działa w odmienny sposób. Są to między innymi: brak zapasowego wyświetlacza RWR, brak zobrazowania RWR na HUD–zie, mniejsza ilość trybów autopilota i jeszcze kilka innych spraw. Zgadzam się, że konkurencyjna gra nie może być w tej kwestii punktem odniesienia, ale mam wrażenie, że tym razem to panowie z JANE'S się nie popisali i ich gra jest mniej realna (zresztą chodzą ploty, że produkt DI ma być wykorzystywany przez USN do treningu pilotów).

JAK SIĘ LATA?

Najpierw oceńmy przeciwnika. Standardowy test: jeden na jeden,



takie same samoloty, tylko działka. Tu pojawia się problem, a właściwie brak problemu. Komputer jest mało agresywny i nieporadny. Jedyne na co go stać to krótki i nieskuteczny ostrzał w sytuacji HtH (Head–to–Head – pojedynek jeden na jeden, na początku nikt nie ma przewagi położenia), dość łatwo oddaje przewagę i inicjatywę. Co gorsza – niezależnie od samolotu komputer robi dokładnie to samo, a podczas normalnej misji wcale nie jest lepiej. Tylko raz zostałem zaskoczony przez wraży myśliwiec. Wracałem na uszkodzonej maszynie, a drań zaszedł mnie od tyłu. Sprawa zakończyła się dwoma szybkimi zwrotami i w pełni sprawny wróg został

JANE'S F-18

Ten program, zapowiadany hucznie i z pompą, miał być następcą wielkiego JANE'S F–15. Obiecywano niespotykany realizm, wspaniałą, odlotową grafikę itp. Niestety, fakt, że obie gry zrobił ten sam zespół, nie gwarantuje powtórzenia poprzedniego sukcesu

zniszczony przez pozbawionego jednego silnika i połowy elektroniki F–18! Po tym wydarzeniu sprawdziłem, czy aby na pewno dobrze ustawiłem poziom trudności – był najwyższy. Obrona przeciwlotnicza też do błyskotliwych raczej nie należy. Działka plot. stanowią realne zagrożenie tylko jeśli występują w dużych skupiskach i gdy lecimy na bardzo małej wysokości, jednak nawet wtedy kilka gwałtownych manewrów pozwala na wyjście ze stożka ognia. Najpewniejszą metodą jest lot powyżej 4 000 stóp. Z SAM–ami (Surface–Air Missile – rakiety ziemia–powietrze) też nie najlepiej. Oszukanie rakiety często nie wymaga skomplikowanego manewrowania, a wystarczy samo rozrzucanie folii. Znowu posłużę się przykładem wracania na uszkodzonym samolocie: bez użycia folii (której zresztą już nie miałem, bo poszła nad celem) i z jednym zniszczonym silnikiem wymanewrowałem 2 rakiety, i to też bez jakiegoś specjalnego wysiłku. Tak więc unikanie wrażego ognia nie jest większym problemem. Kłopoty może sprawić jedynie wyszukiwanie celu i uzyskanie precyzyjnego trafienia w przypadku celów punktowych.

Odprawa przed misją jest lakoniczna: parę linijek wstępu i to właściwie wszystko. Mapka, z której mamy dowiedzieć się, jak akcja ma wyglądać, jest nieczytelna. Nie najlepiej dobrano zestaw filtrów, bo nie można zostawić na mapce tylko planu lotu swojego ugrupowania,

zaś aby odczytać potrzebne dane, trzeba się trochę nagimnastykować. Nigdzie nie doszukałem się określania profilu misji, tzn. zalecanych wysokości przelotowych; nie wiadomo, czy cały czas mam przebywać na poziomie 1 000 czy może 10 000 stóp. Zawsze musisz sprawdzić, jakie masz uzbrojenie i odpowiednio je zmodyfikować. Program

potrafi np. nie podwiesić zasobnika FLIR na nocną misję! Najczęściej Twoim zadaniem będą ataki na rozmaite cele naziemne, a misje czysto myśliwskie to rzadko spotykane rodzynki. Po zakończeniu działań można sprawdzić, co i w jakich ilościach zniszczyli członkowie naszego zespołu, oraz obejrzeć swoje poczynania na powtórce.

A JEDNAK REWOLUCJA!

Tak, jak to zwykle w Rosji bywa, mają tam kolejną rewolucję. Tym razem zamiast Czerwonych i Białych mamy Czerwonych i Niebieskich. Walczyć będziemy jako dzielny amerykański pilot–marynarz ramię w ramię z bratnim „niebieskim" narodem przeciwko – tradycyjnie już – komunistom. Smaczku sytuacji dodaje fakt, że w ręce „rewolucjonistów" dostała się część arsenału nuklearnego. Wszystkie misje rozgrywają się w okolicach Murmańska, a strzelać będziemy do standardowego zestawu radzieckiego sprzętu wojskowego.

EJECTING NOW!

Czas wydać ostateczny werdykt na temat nowego produktu EA. Określenie „wielki zawód" nie będzie chyba przesadzone. Oczekiwałem czegoś na miarę FALCON–a albo FLANKER–a 2.0, a tu wyszła gra najwyżej średnia – i do tego nie bardzo wiadomo do kogo skierowana. Nowicjusza odrzuci niezbyt bogata grafika i relatywna komplikacja awioniki, stary wyjadacz też nie będzie zadowolony, bo gra nie stanowi większego wyzwania, przeciwnik jest raczej nieszkodliwy, a odnajdywanie celów naziemnych to zadanie bardziej denerwujące niż trudne. Dla mnie ta gra momentami była wprost żenująco prosta i irytująca. Do tego dochodzą niczym nie uzasadnione wymagania sprzętowe – na P450 trzeba mocno zjechać z detalami, aby spokojnie pograć. Żeby chociaż gra dawała coś w zamian, tak jak FLANKER, że po raz kolejny przypomnę ten tytuł, a tu nic. Tak więc zamiast obiecywanego następcy F–15 dostaliśmy produkt dużo gorszy od pierwowzoru. Biorąc pod uwagę okres dzielący wydanie obu gier, można stwierdzić, że autorzy zrobili spory krok w tył. I dlatego właśnie ocena jest taka, a nie inna.

TopGun

Electronic Arts

www.janes.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 4/10

Jaka to szkoda, że wśród nawału codziennych spraw nie można wygospodarować sobie tygodnia i poświęcić go tylko i wyłącznie na grę. W obliczu produktów średnich, kiepskich i nijakich TZAR niewątpliwie zasługuje na poświęcenie mu trochę cennego czasu

Posłuchajcie takiej historii: „Po latach wyniszczających wojen mlekiem i miodem płynąca kraina Keana (ciekawe, czy ma coś wspólnego z kapitanem Man U:) uległa w końcu przeważającym armiom Borgha – najbardziej bezlitosnego z władców, którzy kiedykolwiek stąpali po ziemskim padole... Podczas jednej z ostatnich bitew – bitwie pod (jakżeby inaczej:) Keanor, zginął sam poczciwy król Roan (ja wiem, że między mną a nim na pewno będzie dym:) Okazało się jednak, że król pozostawił po sobie następcę, wówczas jeszcze dziecko. Ostatni z magów oddanych staremu władcy, Ghiron, dotarł do odciętej od świata wioski. Zostawił młodego Sartora (nie mylić z saturatorem:) na progu chaty biednego wieśniaka, a potem odszedł...".

Tak oto mniej więcej rozpoczyna się przygoda w grze pt. TZAR. To fakt – historyjka ta może nie jest zbyt odkrywcza, ale za to niewątpliwie nawiązuje do najlepszych wzorców światowych. W końcu ta rozgrywana na komputerze „wojna o kryształ" od razu powinna skojarzyć się z Tolkienowską wojną o pierścień, a i z motywem porzuconego następcy tronu mieliśmy już okazję w literaturze i filmie spotkać się niejednokrotnie. Jak nietrudno się domyślić, w grze pod tytułem TZAR przyjdzie się nam wcielić w postać Sartora, który w tempie błyskawicznym przejdzie metamorfozę od niezbyt rozgarniętego wieśniaczka, którym jest, póki nie dowie się o swym prawdziwym pochodzeniu, po świadomego „ciężaru korony" króla. Naszym zadaniem stanie się odbudowanie „ogniem, mieczem i rozumem" krainy szczęśliwości, którą przed trzydziestoma laty rządził wielki ojciec naszego bohatera. Na szczęście w tych staraniach nie będziemy osamotnieni, bo już na starcie w wykonaniu tego pomogą nam wierni przyjaciele nieodżałowanego króla Roana.

DO ATAKU!

Cechą odróżniająca TZAR–a od innych gier RTS jest olbrzymia mapa o rozmiarach do 512x512 „cegiełek" (rzecz chyba dotąd niespotykana w tego typu produkcjach). Zadaniem gracza jest zbudowanie jak największego imperium oraz oczywiście, jakżeby inaczej – przetrwanie kolejnych najazdów wroga. Aby tego dokonać, będziesz musiał, Drogi Graczu, zajmować się m.in. zdobywaniem surowców (jest ich osiem rodzajów, a każdy przydatny do czego innego), produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz całej infrastruktury osad. W tej grze ścierają się trzy olbrzymie cywilizacje – autorzy TZAR–a dali nam do dyspozycji Europejczyków, Azjatów i Arabów. Każda z nich charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami. Gracz może wybrać między kompletnie odmiennymi drogami rozwoju i zarządzania mocarstwem. Całkowicie logiczne potoczą się losy tego, jeśli wybierze „Drogę [illegible] nie pójdzie mu na „Drodze Magii", a jeszcze inaczej na „Drodze Chwały" czy „Drodze Handlu i Wymiany" (jaka płaca, taka praca:) Po obraniu dowolnej ze ścieżek swego rozwoju gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dlań budynki, jednostki oraz zaklęcia. Daje to w efekcie cztery różne „drzewa rozwoju technologicznego".

ŁUK I MIECZ

Każda z cywilizacji ma po 25 odmiennych w swej charakterystyce jednostek. Gracz może grupować je w dowolne, większe lub mniejsze formacje i wydawać im zrozumiałe, specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania może być przypisany unikalny skrót klawiszy, przy którego użyciu szybko się odnajduje swe wojska i wydaje im odpowiednie polecenia. Dzięki temu można z łatwością uniknąć [illegible] na polu bitewnym. Warto również odnotować, że jednostki

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

wyposażono w zaawansowaną Sztuczną Inteligencję, która sprawia, że nawet w pierwszych misjach kampanii zastawienie pułapki na wroga nie będzie sprawiało wrażenia przysłowiowej „kaszki z mleczkiem". Wraże jednostki sprytnie omijają nasze miejsca skoncentrowanego oporu, skutecznie przy tym wykorzystując do osłony swe jednostki wsparcia (np. łuczników).

MACHNIOM?

Surowce podzielono w TZAR–ze na dwie podstawowe grupy – główne, czyli takie, które są niezbędne do rozpoczęcia budowy naszego imperium, oraz drugorzędne, które z kolei są niezbędne do określenia konkretnej drogi rozwoju odbudowywanego przez nas królestwa. Gracz może sprzedawać wszystkie dostępne mu surowce. Możliwe są dwa sposoby handlowania: „natychmiastowy" – w rozgrywkach multiplayer (można go zastosować tylko do surowców głównych), oraz „opóźniony" (za pomocą karawan, statków itd.). Równie atrakcyjnie prezentuje się opcja dyplomacji. Gracz może skorzystać z wielu predefiniowanych metod prowadzenia polityki, które można zastosować nie tylko wobec graczy

komputerowych, ale również ludzkich (w rozgrywce multiplayer) oraz tzw. niezależnych państw.

TZAR obsługuje rozgrywki multiplayer z udziałem do ośmiu graczy przez Internet (za pomocą protokołu TCP/IP) oraz sieci LAN (protokół IPX). Istnieje również możliwość zabawy dla dwóch graczy – za pomocą modemu lub łącza sze-

regowego. Uczestnicy rozgrywki mogą wybrać jeden spośród wielu predefiniowanych warunków zwycięstwa (podbój, gra na czas, punkty etc.) lub zdefiniować własne. Do prawidłowego funkcjonowania TZAR wymaga Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD–ROM–u poczwórnej prędkości, Windows 95 oraz DirectX 6.1. Gra działa w trybie graficznym Hi Color, a w planach jest jeszcze wersja macintoshowa. Do TZAR–a dołączony jest również edytor map, dzięki któremu gracze mogą stworzyć własne mapy oraz kreować oryginalne kampanie. Jest to niezwykle użyteczne narzędzie, znacznie przedłużające i tak dużą żywotność gry.

DŹWIĘKI I OBRAZKI

Od strony graficznej TZAR nie jest może „mistrzostwem świata", ale na pewno utrzymuje się powyżej średniej. Choć to fakt, że nie wszystkim może przypaść do gustu raczej niezbyt poważne podejście do przedstawionego w grze świata, ale to już przecież tylko kwestia gustu. Mnie osobiście niektóre obrazki, jak choćby facjata naszego królewicza Sartora, gdy jest on jeszcze przekonany o swym wieśniaczym pochodzeniu, najnormalniej w świecie rozczulają do bólu. W warstwie audio TZAR nie wyrasta, niestety, ponad przyzwoitą przeciętność. Efekty jak efekty – nie ma się do czego przyczepić, ale też nie ma się tu czym zachwycać. Muzyka natomiast mogłaby być zdecydowanie bardziej sugestywna, bo sączy się przez głośniki niemrawo i jednostajnie, zamiast usypiać nas w momentach spokojnych, a niepokoić w chwilach większego napięcia, i uderzać, gdy akcja nabiera dynamiki.

PODSUMUJMY...

Gra się w TZAR–a naprawdę dobrze, produkt ten stanowi bowiem zgrabne połączenie RTS–a z przygodówką i strategią ekonomiczną (hmm... coś tak jakby WARCRAFT + AGE OF THE EMPIRES). Fuzja tak – wydawać by się mogło – różnych elementów jak indywidualne przygody bohatera w połączeniu z elementem strategii bitwy i rozwojem ekonomicznym królestwa oraz wciągającą fabułą sprawia, że nie nudzimy się ani przez chwilę. Myślę, że raczej wysoki poziom trudności (dostępne trzy stopnie) jest w tym przypadku dodatkowym atutem. Jeśli więc dodamy do wszystkich zalet jeszcze profesjonalne spolszczenie (co w przypadku firmy CD PROJEKT staje się już chyba normą) i niską cenę tego produktu (69 złotych), to wynik tego dodawania może być tylko jeden – tę grę trzeba kupić. Inaczej ominą Was długie godziny doskonałej zabawy, może w niezbyt odkrywczym, ale na pewno czarującym świecie fantasy.

Fatum

Talon Soft
www.talonsoft.com

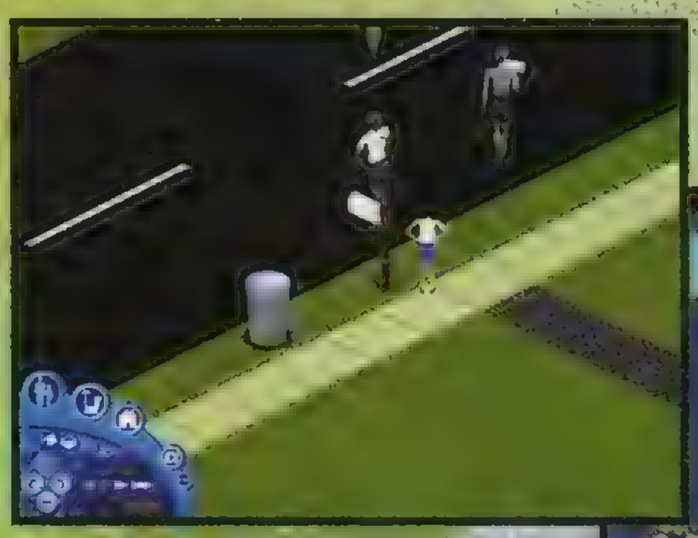
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

Dziwny jest ten świat, zarówno realny, jak i elektronicznej roz(g)rywki. Wydawało się, że już nic nowego nas nie zaskoczy, ale nic bardziej mylnego. Znany producent (MAXIS) symulacji, roboczo zwanych „simy", zadziwił świat. To, co kiedyś wydawało nam się mrzonką, dzisiaj mamy w zasięgu ręki.

THE DREAM COME TRUE

Gdzieś nad ładną, niebieską rzeką powstało – nie wiadomo jak i po co – małe miasteczko. Było tam trochę mostów i budowli, a na początku życie płynęło dość sennie i niemrawo. Z czasem jednak miasteczko zmieniło się w wielką metropolię. Zanim jednak do tego dojdzie, należy wykonać trochę pracy. Zupełnie jak w „Truman Show", życie mieszkańców tej osady jest kontrolowane. Nie wiem, czy nie są oni tego świadomi, ale może z premedytacją wyrażają chęć wegetowania w tym SimMatriksie? Dzięki takiemu stanowi rzeczy gracz ma pełne pole do popisu dla swojej inwencji twórczej. Jak widać, życie to tylko symulacja, a nawet najbardziej koszmarne sny czasem sprawdzają się w rzeczywistości.



TAMAGOTCHI

Na początku jest Sim, czyli mieszkaniec tego utopijnego miasteczka. Może on być losowo wygenerowany przez komputer lub też stworzony przez gracza. Jego płeć, wiek, cechy charakteru są do ustalenia. Jeśli chcemy mieć dziecko, może być dziecko, jeśli ma być gruby, łysy, dorosły – też takiego stworzymy. Małżeństwa mieszane? Nic trudnego, wszakże panuje polityczna poprawność i nikogo nie stresuje już związek czarno–biały. Nawet ta poprawność może iść dalej, bo w końcu nie każda rodzina jest pełna albo... Charakterek to, jak mówiłem, element możliwy do kontrolowania, bo wystarczy odpowiednio przesunąć suwak i przydzielić punkty do interesującej nas dziedziny, takiej jak np. kreatywność, żywotność, inteligencja. Możliwe są wszelkie kombinacje, jakie tylko przyjdą nam do głowy.

Jeśli mamy już odpowiednią rodzinkę lub interesujące nas osoby, należy zadbać o ich miejsce zamieszkania. Warto jednak pamiętać, że ilość członków rodziny determinuje konieczność wyboru odpowiedniego siedliska – w końcu cztery czy pięć osób nie pomieści się w byle izdebce, bez miejsca na relaks czy potrzeby higieniczne. Wybór domostw jest ograniczony w prosty sposób – po prostu niektóre z nich mają zaporową cenę, więc by ktoś mógł zamieszkać w lepszym domu, musi najpierw przejść odpowiednią drogę życiową.

HOME, SWEET HOME

Jeśli już skompletowaliśmy rodzinkę i zdecydowaliśmy się na wprowadzenie do miasteczka, wybieramy odpowiednią siedzibę. Na początku nie ma wiele możliwości – do wyboru są jedynie jakieś dwa–trzy domki, które nie wyglądają atrakcyjnie. Powiedzmy, że już dokonaliśmy wyboru, stoimy całą ferajną na ganku i... co dalej ? Pierwszy krok to znalezienie miejsca pracy. No tak, ale za co się utrzymamy i umeblujemy? Na ganku leży świeża gazeta. Należy ją szybko podnieść i przeczytać, a praca sama się znajdzie. Na początku pewnie będzie to robota dla sektora wojskowego, ale nie jest ona taka zła, nawet dość dobrze płacą. Mając już miejsce pracy należy zadbać o swój kąt do życia. Mieszkanie, jak wielkie by nie było, szybko stanie się zbyt ciasne – wystarczy wstawić łóżko, umeblować kuchnię, łazienkę i już praktycznie nie ma miejsca. Upchniemy jeszcze kanapę i TV, a gdzie wsadzić resztę sprzętów domowych?! Nie tak szybko, najpierw trzeba się dorobić i rozbudować swoje domostwo. Gdy za kilkanaście dni (w świecie gry) uzbieramy odpowiednią sumkę, możemy rozbudować mieszkanie o kolejne powierzchnie. Wtedy znajdzie się kąt dla dzieci, miejsce na pokój gościny..., ale do tego jeszcze daleka droga. Na samym początku nie jest tak dobrze, bo z braku powierzchni bardzo trudno jest umieścić w domu wszystkie niezbędne do życia sprzęty.

KŁOPOTY MIESZKANIOWE

Mimo że wydamy wszelkie dostępne Simom pieniądze, ciągle czegoś będzie brakować. Niby wszystko jest w porządku, ale... Najważniejsze sprzęty, o których nie możemy zapomnieć, to: śmietnik, zlew lub mechaniczna zmywarka naczyń, WC i kabina z natryskiem lub wanna. Bez tych podstawowych sprzętów warunki sanitarne w takim domku szybko staną się nieznośne: rosną stosy brudnych talerzy, rozlane napoje, sterty śmieci na środku pomierzeń, a co gorsza – Simy mają skłonność do... załatwiania potrzeb fizjologicznych w miejscach najmniej do tego przystosowanych. Nieraz widziałem, jak po obfitym posiłku Simek udawał się w kąt, gdzie... Albo jego żona: wstała z łóżka i... Bardzo to niehigieniczne:) Ale nawet gdy zatroszczymy się o wysoki poziom sanitarny, nie możemy być spokojni o rozwój sytuacji. Sanitariaty i armatura szybko się psują, śmietniki przepełniają – kilka chwil nieuwagi i bałagan jest większy niż poprzednio. A nie można zapomnieć, że takie warunki powodują „dziczenie" Simów. Stają się oni coraz bardziej kłótliwi i brutalni, mają skłonność do irracjonalnych zachowań. Nie mniej ważnym elementem życia Sima jest możliwość relaksu i snu. Łóżko (czy kanapa) to najważniejszy sprzęt w mieszkaniu. Jeśli go zabraknie, mieszkańcy będą musieli nocować na ulicy, na trawniku lub po prostu na podłodze własnego domu. Tylko nie ma się co oszukiwać: taki relaks jest bardzo mało efektywny. Mieszkańcy są niewyspani, apatyczni, mają mało energii życiowej i nie chce im się pracować lub wykonywać prac domowych.

JAK ŻYJE SIM?

Nie tylko wygląd mieszkania i rozmieszczenie mebli w domu ma wpływ na egzystencję Sima, sporą rolę odgrywa też życie „społeczne" i praca. Bez tych dwóch rzeczy mieszkańcy szybko dziczeją i stają się wyrzutkami społecznymi, nadającymi się tylko do reedukacji. Sim musi dbać o pracę, tzn. przynajmniej jeździć do niej:) jeśli zacznie się do niej spóźniać, albo, co gorzej, opuszczać dniówki, to szybko znajdzie się na bruku. Poza tym nie każda praca zadowala każdego – niektórzy są bardziej kreatywni i potrzebują zajęcia obfitującego w wyzwania, inni natomiast wolą być prowadzeni „za rączkę", wykonują tylko mało wymagające czynności fizyczne. Ten stosunek do pracy szybko znajduje odzwierciedlenie w poziomie żywotności Simów, jak i innych wskaźnikach. Jeśli praca jest interesująca i przynosi zadowolenie, nasz podopieczny szybko zyskuje dodatkowe punkty zdolności i umiejętności. Jednak nie samą

THE SIMS

Wiele już w swoim życiu słyszałem, wiele widziałem: symulacje życia miast, blokowiska zwane Tower, prowadzenie gospodarstwa rolnego, mrowiska, nawet szaleństwo samochodów na ulicach miasta. Ale symulacji życia ludzi naprawdę się nie spodziewałem...

pracą Sim żyje. Wraca on do domu zmęczony, późną porą lub w ogóle w nocy (jeśli ma szefa, który jest wyzyskiwaczem.) W kuchni musi być lodówka z jedzeniem – no, i jakieś urządzenia, za pomocą których można przygotować posiłek. Bez tego Simek będzie głodny i zły – najwyżej zadzwoni po pizzę, ale to bardzo drogo kosztuje. Poza tym przyda się jakiś kącik do jedzenia, ewentualnie przestronny stół. Jeśli tego zabraknie, na podłodze szybko będzie pełno śmieci i odpadów, za moment pojawia się muchy i szczury – chlew gotowy:) Poza tym każdy posiłek to sterta talerzy i innego ustrojstwa, tu też musimy dbać o higienę – w kuchni powinny być przestronny zlew lub automat do mycia naczyń. By nie było zbyt prosto, twórcy gry założyli, że Sim to z natury stworzenie społeczne. Do jego domu zawitają hordy „przyjaciół", którzy szybko zdewastują dom, poniszczą meble, nabrudzą, pozapychają zlew i WC. I wyczyszczą całą lodówkę – istna plaga pasożytów. Tu trzeba prowadzić politykę „grubej" pałki, często trzeba wypraszać nieproszonych gości... lub też samemu wybywać z domu i wpraszać się „na hamaka" do innych domostw. Zdecydowanie polecam to drugie wyjście, ale tylko wtedy, gdy nasza rodzinka jest duża i trudno utrzymać porządek i ład w domu. Jeśli „podstawowa komórka społeczna" jest jednoosobowa i nie posiada dzieci, naszym zadaniem jest raczej życie „zabawowe". Bez tego nie pozna się tej drugiej połowy i nie będzie się posiadało potomka – no, chyba że chce się zostać aspołecznym typkiem, który „grzybieje" w domu i przegląda na komputerze sprośne obrazki.

KLOCKI LEGO

Wspominałem już wcześniej, że rozwój życia Sima zależy od tego, w jaki sposób i w jakim otoczeniu on żyje. Pora więc, bym rozwinął ten drugi wątek. Dom nie jest z gumy, ale można temu jakoś zapobiec. Zawsze można go nieco rozbudować lub też poprzesuwać odpowiednie sprzęty. Mogą być one dowolnie obracane i przemieszczane, nie ma praktycznie żadnych ograniczeń w tej materii – jedynie powierzchnia mieszkalna domostwa. Poza tym należy pamiętać, że to, co jest w domu, bezpośrednio wpływa na życie Simów i ich morale. Należy uważać, by nie przesadzić ze sprzętami domowymi – kretynom o niskiej inteligencji nie kupimy przecież książek i fortepianu, a ludziom myślącym – jakichś zabawek czy kompletu do słuchania muzyki. Nawet coś takiego jak TV jest zależne od inteligencji naszych Simów. Głupsi wolą czarno–biały telewizor, Ci mądrzejsi – ekran ciekłokrystaliczny na całą ścianę. Poza tym najwyższe sfery nie obejdą się bez obrazów, jakuzi czy też fontanny przez wejściem do domu.

SIMPATYCZNIE?

Tyle rozpisałem się o samej grze, w ogóle nie wspominając o aspektach graficznych czy muzycznych. Może nie warto o tym mówić, bo nie jest to tu najważniejsza sprawa. Owszem, grafika nie powala z nóg, ale pozwala na dość dobre podpatrywanie życia, jakie toczy się w środowisku Simów. Gracz ma możliwość oglądania sytuacji z każdej perspektywy (także przez ściany), by nic nie uciekło jego bystrym oczom. W tle gra spokojna muzyczka, która jednak z czasem może doprowadzić do szewskiej pasji, lepiej więc zawczasu przygotować sobie zestaw płyt, by móc skorzystać z CD Playera. Dla mnie osobiście możliwości, które posiada ta gra, sprawiają, iż jest to murowany kandydat na przebój roku 2000. Oczywiście, nie wszystkim się to spodoba. No, ale cóż, pozycje ambitniejsze nie zawsze są doceniane przez wszystkich. Ta ilość możliwych zachowań Simów, ciągle zmieniająca się sytuacja i stopień komplikacji w grze, która na pierwszy rzut oka wydaje się być dziecinną igraszką... Czy nie jest to wszystkim, czego należy oczekiwać od solidnej strategii tego typu? Moim skromnym zdaniem – TAK!

Czekam tylko z niecierpliwością na polską wersje językową THE SIMS, a ta ma się ukazać na dniach – wtedy to będzie jazda:) Warto chyba odłożyć trochę kasy i skusić się na wersję PL za 109 złociszy, a potem zagrać – i nie jest to wcale propaganda z mojej strony!

ZAQ

Maxis/EA

www.maxis.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

FARAON PL

Na początku nie było chaosu, o nie! Na początku zapanował CAESAR, a później jeszcze dwie jego kontynuacje. Trzecia część tej gry była po prostu niesamowita! Aż mnie skręcało, że polski dystrybutor nie zdecydował się na jej lokalizację. I oto jakiś czas temu (NSS'75) Pejotl zaprezentował nam recenzję produktu pt. PHARAOH, będącego początkiem nowej trylogii SIERRY o rozbudowie Imperium. Bardzo byłem ciekaw, czy i tym razem zostaniemy olani i otrzymamy tylko angielską wersję, a w dodatku za kosmiczną cenę. I tu zostałem pozytywnie zaskoczony! Okazało się, że PLAY IT już od jakiegoś czasu myślał nad polską lokalizacją, a zlecił ją wrocławskiej firmie LERYX LONGSOFT. Jako że mam tam dosyć dobre kontakty, postanowiłem wycisnąć ze znajomego PR Menedżera jak najwięcej informacji.

Dowiedziałem się, że oryginalny tekst FARAON–a zajmował ponad 700 stron maszynopisu. Nad całością lokalizacji pracowało 5 tłumaczy, grafik, dwóch programistów, dwóch korektorów oraz kilku testerów. Tym ostatnim zajęli się też chłopcy z PLAY IT. Prace rozpoczęto w listopadzie roku 1999, a miały się one zakończyć w styczniu. Niestety, jak to zwykle bywa, doszło do małego poślizgu i gra w polskiej wersji językowej ukazała się dopiero w lutym. Na szczęście dzięki temu uzyskano bardzo pozytywny efekt końcowy i każdy, kto do tej pory zagrywał się w CAESAR–a, powinien być z tego produktu bardzo zadowolony.

Zajmijmy się teraz samą grą. Spolonizowano w niej absolutnie wszystko: od sekwencji filmowych, przez wszystkie teksty i dialogi w grze, a na wypowiedziach–komentarzach mieszkańców egipskich miasteczek kończąc. Z pierwszej ręki wiem, że na początku było mnóstwo problemów – mianowicie tekst komentarza był inny, a wypowiedź inna. Na szczęście ekipa lokalizacyjna zadbała o szczegóły i raz jeszcze nagrała sporne kwestie – w efekcie uzyskaliśmy bezbłędną grę. Skoro już o fuszerkach mowa, to muszę jednak wspomnieć, iż jakiś czas temu otrzymaliśmy prasową wersję programu, a tę wykonano w sposób naprawdę żenujący. Pełno tam było błędów, a niektóre budynki miały nawet niewłaściwe nazwy! Na szczęście dzięki szybkiej reakcji LERYX–a zainteresowani wkrótce otrzymali najnowszy tzw. localization kit, dzięki czemu wszystko uległo zmianie. Muszę przyznać, że z początku miałem wielką ochotę zrugać ten tytuł. Po prostu byłem pewny, że to, co otrzymałem (ta nieszczęsna pierwsza wersja prasowa), jest produktem finalnym, ale na szczęście dostałem najnowsze pliki i wówczas kamień spadł mi z serca. Teraz mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że polska wersja językowa FARAON–a została wykonana przez kompetentnych ludzi, którzy wykonali swoją robotę naprawdę rzetelnie. Wspomnę tylko o małym „skandalu", jaki wywołał pewien były pracownik LERYX – LONGSOFT, który rozpuścił plotkę, jakoby owa firma wypuściła ten produkt... na wrocławską giełdę! Jest to oczywiście bzdura, ale, jak widać, pewni windziarze uważają, że takimi zakulisowymi działaniami mogą coś osiągnąć – śmiać mi się z chce z takich osobników. W każdym razie polska wersja FARAON–a sprawiła, iż w tworzenie egipskiego imperium grało mi się bardzo sympatycznie.

Najmocniejszym punktem programu jest to, że wszystko jest tu podane nie w języku belfrów, lecz graczy, dzięki czemu każdy zrozumie, co tak naprawdę się w tym Egipcie działo. Muszę też przyznać, że dzięki tej „zabawie" nauczyłem się nieco historii i powiększyłem swoją wiedzę o kulturze kraju faraonów, a nie zawsze zdarza się, by gra komputerowa czegoś sensownego uczyła. Jeśli zaś chodzi o inne elementy, które łagodzą wydanie 169 zł (bo aż tyle ta gra kosztuje), to należy wspomnieć, że jako dodatek otrzymujemy książkę Bolesława Prusa o tym samym tytule.

Polecam zakup FARAON–a każdemu szanującemu się strategowi. Mało tego, polecam ten tytuł także fanom CAESAR–a (wiem, wiem... podzielicie się pewnie na zwolenników to jednej, to drugiej gry, lecz cóż – dla mnie kultura starożytnego Egiptu jest o wiele bardziej pasjonująca niż starożytnego Rzymu). Jest to doskonała produkcja, która na dodatek została doskonale zlokalizowana. W tej grze zakocha się każdy strateg. Polecam ją z czystym sumieniem i żegnam się już z Wami, gdyż muszę dokończyć budowę rodzinnego grobowca!

ZAQ

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 **Min. Pentium 133, 32 MB RAM**

OCENA: 8/10

Konkurs
Faraon

PLAY-IT, wydawca programów firmy SIERRA, wraz z redakcją NEW S SERVICE zaprasza do wzięcia udziału w konkursie związanym z grą FARAON, której premierę mogliśmy oglądać pod koniec lutego.

Udzielenie prawidłowych odpowiedzi na poniższe pytania daje Wam szansę wygrania świeżych egzemplarzy gry.

PYTANIA

1. Jakich bogów wyznawali Egipcjanie?
2. Wymień trzy plagi egipskie.
3. Jaką grę zrobił wcześniej zespół twórców FARAON-a?

Nagrodami dla wylosowanych zwycięzców będzie: 25 gier FARAON

Kartki pocztowe z Waszymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym proszę nadsyłać do końca marca na adres redakcji:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Listę zwycięzców znajdziecie w majowym numerze NSS. Powodzenia!

Konkurs Faraon

FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Ale ten czas leci! Wydawało mi się, że tak niedawno testowałem FOTBALL WORLD MANAGER–a, a to już rok minął... Przyznam, że nie wróżyłem temu tytułowi wielkich sukcesów, ale najwyraźniej przeceniłem dobry smak fanów – albo może po prostu nie doceniłem samej gry. Fakt pozostaje faktem, że zeszłoroczny FWM dotarł w Anglii na szóste miejsce listy bestsellerów i pozostał w pierwszej dziesiątce przez kilka tygodni. Całkiem nieźle jak na debiutanta. Wydawcy z UBI SOFT, zachęceni tym niewątpliwym sukcesem marketingowym, bez większego ryzyka mogli więc zlecić developerom z CAFFEINE STUDIOS przygotowanie sequelu (sam nie wiem, czy to dobre określenie:), i takim oto sposobem światło dzienne ujrzał FOOTBALL WORLD MANAGER 2000. Możemy więc chyba śmiało mówić o narodzinach nowej managerskiej serii...

Zamysł gry pozostał właściwie niezmieniony. Oto standartowy właściwie manager piłkarski, pozwalający graczowi przejąć kontrolę nad klubem tak w sferze finansowej, jak i czysto sportowej. Znajdziemy tu więc wszystko: od ulubionych taktyk, przez ukochane transfery, aż po faworyzowaną przez wielu rozbudowę stadionu. Sam pomysł trudno więc nazwać odkrywczym. Nie znaczy to jednak, że FWM2000 nie oferuje żadnych ciekawych rozwiązań. Już zeszłoroczna wersja proponowała graczom nowatorsko rozwiązany interfejs – menu rozwijające się niczym windowsowe drzewko. W FWM2000 zmodyfikowano je nieco, czyniąc sterowanie jeszcze bardziej intuicyjnym. Również system rozgrywania meczu, choć mnie osobiście nie rzuca na kolana, wypada nazwać nowinką. Tu wpływamy na przebieg rozgrywki bezpośrednio w trakcie spotkania, to znaczy – bez konieczności pauzowania gry. Ciekawe to, i owszem, ale daleko mi do zachwytów twórców tego tytułu, którzy twierdzą, jakoby wpływało to jakoś niesamowicie na poziom realizmu zabawy. Szczególnie, że cała gra z realizmem jest nieco na bakier. Ubogie statystyki piłkarzy, na które składa się łącznie tylko 13 współczynników (7 ogólnych – np. wiek, i 6 opisujących zdolności – np. strzał), sprawiają, że trudno mówić o jakimś indywidualnym podejściu do zawodników, skoro ci na dobrą sprawę nierzadko różnią się od siebie tylko nazwiskiem i wyglądem. Nie udało mi się też dostrzec jakiejś większej zależności pomiędzy rodzajem stosowanej taktyki a boiskowymi poczynaniami piłkarzy. Właściwie nie ma tu co kombinować, tylko skompletować topowy skład i zasuwać przez cały sezon 4–4–2. Na wynik bardziej bowiem wpływają indywidualne umiejętności zawodników niż strategia drużyny. Pozwólcie, że łaskawie pozostawię to bez komentarza.

FWM2000 ma jednak też i liczne zalety, z których największą bodaj jest ilość dostępnych w grze lig – niemal 100 z ponad 70 krajów (w tym, oczywiście, Polska!). Twórcy chwalą się, że daje to bazę danych o niemal 30 000 piłkarzy z całego świata. Czy jest ona rzeczywiście tak obszerna, nie wiem (wybaczcie, nie policzyłem), wiem natomiast, że nie jest pozbawiona licznych wpadek i wypaczeń – zresztą w większości spowodowanych wspominanym wyżej ubogim systemem opisu zawodników. Inna sprawa, że wielkość to nie wszystko, sam bowiem oddałbym ze 40 dostępnych w grze krajów (nie jestem wielkim fanem futbolu chińskiego:) w zamian za poprawki strony merytorycznej.

Żeby nie było jednak, że się ciągle czepiam, teraz nastąpi trochę pochwał. Przede wszystkim grafika – FWM2000 jest grą przygotowaną pod tym względem bardzo dobrze. Mnóstwo w niej pięknych obrazków i obiektów, że wspomnę choćby fantastyczną opcję rozbudowy stadionu. Podoba mi się również bardziej „osobiste" podejście do osoby managera, łącznie z uwzględnieniem stanu prywatnego portfela. Ach, żebym mógł tak zarabiać w rzeczywistości:)

FWM2000 nie jest na pewno grą słabą. Widać jednak wyraźnie, że jej twórcom brakuje jeszcze nieco doświadczenia, które zaowocowałoby wyższym poziomem merytorycznym produktu. Niestety, moim zdaniem gra jest wciąż zbyt prosta i choć przyciąga niewątpliwie wielkością prezentowanego świata i jakością wykonania, mogę polecić ją raczej mniej doświadczonym managerom. FWM2000 jest też niezłą alternatywą dla fatalnej gry LIGA POLSKA MANAGER 2000, oczywiście jeśli już ktoś uparł się, aby próbować swych sił na naszym krajowym podwórku. Można kupić!

kkk

PS. Z wielką przykrością informuję, że wystawiona przeze mnie ocena CM99/00 została bez mojej wiedzy zmieniona z 10/10 na 7/10. Proszę więc o zaprzestanie bombardowania mojej skrzynki mailami, zarzucającymi mi zdradę czy wręcz szaleństwo.

UbiSoft

www.footballworldmanager.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 133, 32 MB RAM**

OCENA: 5/10

FLOJD

Firmy zajmujące się dystrybuowaniem gier komputerowych mają obecnie nowe hobby. I nie sposób zaprzeczyć, że jest to zajęcie – a mowa tu o tzw. lokalizacji sprzedawanych produktów – ze wszech miar godne uznania, albowiem dzięki niemu wiele osób nie znających biegle języka angielskiego może sobie pograć, nie tracąc czasu na grzebanie w słownikach i leksykonach. Wszystko to bardzo dobrze i pięknie, jednak tylko wtedy, gdy podjęte zadania wykonywane są przy odpowiednim nakładzie pracy i zaangażowania. I oto raczej nieznana szerzej firma dystrybucyjna CODA ma ogromną szansę, by stać się synonimem braku poszanowania klienta, a także i samej siebie (wszak dzieło mistrza chwali!). Mam pełną świadomość, że słowa te mogą urazić miłość własną dyrekcji i pracowników tej firmy, jednakże na podobną opinię ci państwo bardzo ciężko zapracowali.

FLOJD to gra przygodowa, wydana w pewnej mierze po polsku. Jak to, może ktoś zapytać bez pardonu, „w pewnej mierze po polsku"? Wprawdzie brzmi to dziwnie, ale takie są fakty. Choć większość wypowiedzi bohaterów czytana jest przez polskich lektorów, to znaczna część napisów pozostała w oryginalnej formie. Nie chodzi tu nawet o nazwy własne, pojawiające się jako elementy tła (np. ogłoszenia, znaki reklamowe firm), ale o słowa pisane, mające pewien wpływ na samą rozgrywkę! Zespół lokalizacyjny odpuścił sobie ponadto przetłumaczenie tekstów pojawiających się w programie instalacyjnym (Was zum Teufel geht hier, eh?) czy choćby na ekranie tytułowym – ten pozostał w oryginale, dzięki czemu FLOJD okazuje się być grą dwojga imion. Aby przedstawić pełny wizerunek programu, należy nadmienić, że wprawdzie gra wita nas wspomnianym tytułem FLOJD, ale już podczas introdukcji dowiadujemy się, iż powinniśmy używać także (a może zamiennie? jak mam to rozumieć?) tytułu THE FEEBLE FILES. Dochodzimy w tym miejscu do tyleż demaskującego, co smutnego odkrycia – THE FEEBLE FILES ukazało się w okolicach października 1997 roku, zaś jego opis znajdziecie w numerze 50. SS, toteż zainteresowanych recenzją „na gorąco" zapraszam do wydania jubileuszowego. Choć fakt jest faktem, iż przez prawie trzy lata nikt nie zajął się sprzedażą tego programu w naszym pięknym kraju... Wydanie gry pod innym tytułem, w dodatku kilka lat po jej faktycznej premierze, zakrawa na jawną zbrodnię. Tłumaczenie działania firmy CODA wydaniem TFF w tzw. wersji „budget" nie ma raczej logicznych podstaw, gdyż cena detaliczna tego produktu oscyluje wokół 100 zł. Ręce mogą mi jedynie opaść, gdyż podobne działania są po prostu kompromitujące! Mogę jednak zaznaczyć, iż na stronie tytułowej instrukcji obsługi występuje literówka – w słowie „imię" brakuje litery „ę". W momencie swej premiery THE FEEBLE FILES uznany został za grę wcale niezłą (ocena SS: 7/10). Chwalono jej nieliniowy scenariusz, nawiązujący do „Roku 1984" George'a Orwella, zgrabnie wplecione w akcję dowcipy i niebrzydką grafikę. Jakby na sprawę nie patrzeć, TFF sygnował team ADVENTURE SOFT – czyli matki i ojcowie SIMON THE SORCERER 1 i 2. Gra nie najlepiej zniosła jednak próbę czasu (z drugiej strony, przeszło trzy lata to w przypadku gier komputerowych bardzo długo!) i dziś nie prezentuje się już tak efektownie, jak kiedyś. Jak zapewne Szanowny Czytelnik zdążył się już domyśleć, lokalizacja jedynie zaszkodziła produkcji ADVENTURE SOFT. Zatrudnieni przez firmę CODA lektorzy raczej nie poczuli specyficznego klimatu THE FEEBLE FILES (o, przepraszam – FLOJD–a), przez co całość wypadła dość sztywno i żadną miarą nie może być już uznana za śmieszną. Widać też – jak na dłoni – sterylność kolejnych lokacji i niedopracowane algorytmy poruszania się postaci.

Drogi Czytelniku, w trosce o Twoje zdrowie, nerwy, a także stan kieszeni, apeluję: nie zbliżaj się do półki sklepowej dźwigającej barwne pudełko z grą FLOJD! Dokonując tego zakupu nie tylko narazisz się na niepotrzebny (a przecież spory!) wydatek, ale także stracisz szacunek dla – w sumie Bogu ducha winnej – firmy ADVENTURE SOFT. Co gorsza, pomny nieprzyjemnych przeżyć, możesz nie zechcieć zagrać już w żadną grę komputerową – obojętnie, czy będzie ona po polsku w całości, czy też jedynie „w pewnej części".

Anzelmo von Dirt

Adventure Soft

www.adventuresoft.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – Nieznana, ale co to za strata...
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 1/10

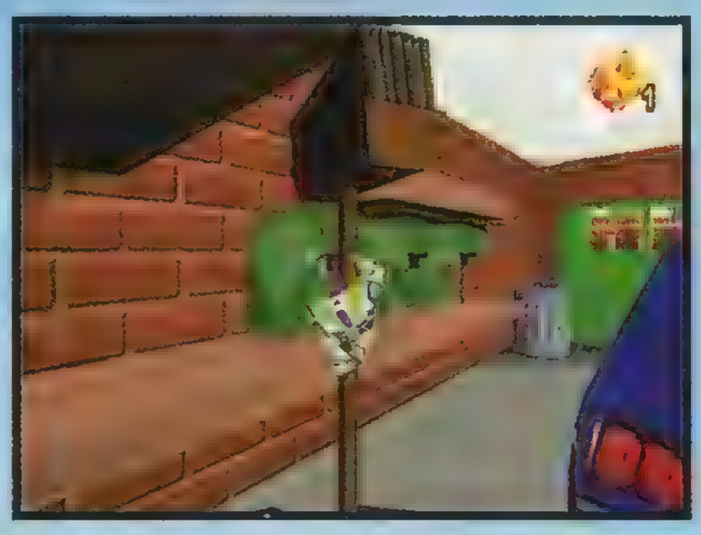
TOY STORY 2

DISNEY ma interesującą tradycję gier komputerowych. Za każdym razem, gdy do kin wchodzi jakiś nowy film z tej wytwórni, grupka programistów wypuszcza na rynek grę opartą na jego fabule. Zazwyczaj jest to platformówka. I zazwyczaj pojawia się najpierw na konsolach. A gdy tam zdobędzie uznanie (sprzeda się w odpowiedniej ilości kopii) jest konwertowana na blaszaka. Tak było z ALLADYN–em, KRÓL–em LWEM i opisywanym tu właśnie TOY STORY 2.

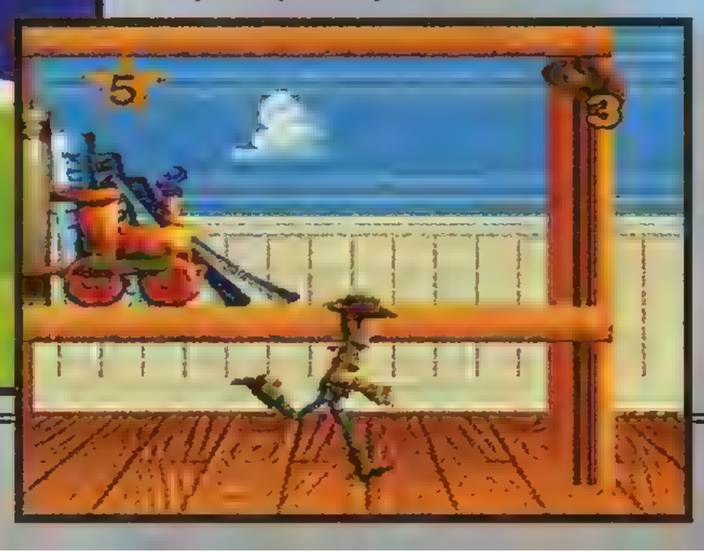
Gra trzyma się ściśle fabuły znanej już z filmu. Podobnie jak tam pewien kolekcjoner „porywa" jedną z zabawek szeryfa Woody'ego. Buzz rusza przyjacielowi z pomocą, a wraz z nim ciągnie cała reszta zabawek. Nie będzie to zapewne dla Was zaskoczeniem, że to właśnie my wcielamy się w postać Buzza.

Nasz kosmonauta jest całkiem fajną postacią. Choć do bólu zachowuje się jak typowy „bohater pozytywny", można go bardzo szybko polubić. Buzz potrafi, biegać, skakać czy strzelać z działka laserowego noszonego na ramieniu. Potrafi się także wspinać oraz kręcić jak tornado. Dodatkowo – w czasie gry uczy się nowych umiejętności, takich jak: używanie specjalnej osłony, specjalnej linki z hakiem czy też korzystanie z butów odrzutowych. Te i inne czynności okażą się niezastąpione – zwłaszcza w końcowych etapach.

DISNEY przyzwyczaił nas do ładnej oprawy graficznej swych tytułów. Nie inaczej jest w przypadku TS2. Oprawa zaskakuje swą dokładnością. Obiekty są duże, kolorowe i – co najważniejsze – dokładne. Poruszają niezwykle płynnie, co bardzo cieszy oczy. Postacie – zarówno głównego bohatera, jak i reszty – zostały przygotowanie bardzo staranie. Widać, że nie skąpiono polygonów. Dzięki temu postacie przypominają swoje pierwowzory z filmu. Nie jest to jakiś skok jakościowy, ale po prostu przyzwoicie wykonana robota.



Natomiast to, na co warto zwrócić uwagę, to projekty poziomów. Zrezygnowano z krótkich etapów na rzecz kilkunastu bardziej rozbudowanych. Przywodzi mi to na myśl genialne BANJO KAZOOIE z N64. Podobnie jak tam mamy kilka konkretnych poziomów, a na każdym z nich czeka nas kilka zadań do wykonania. Zazwyczaj ogranicza się to do prostej czynności, jak np. odnalezienie wszystkich żołnierzy, wygranie wyścigu z samochodzikiem wyścigowym czy też przyniesienie pięćdziesięciu monet do świnki–skarbonki. A po co mamy wykonywać wszystkie te czynności? Otóż zazwyczaj pomyślne ukończenie jednej z nich daje tzw. „pizza token". A z kolei określona ich liczba otwiera nam drzwi do kolejnego etapu, na którym czekają już kolejne zadania. Pomysł jest świetny i w graniu sprawdza się wręcz znakomicie. Co ważniejsze – nie musimy wykonywać wszystkich zadań, a jedynie te, które nam odpowiadają. Grunt w tym, aby zdobyć tyle tokenów, by dostać się do kolejnego poziomu – a tych łącznie jest 15.



Muzyka, w przeciwieństwie do grafiki, nie jest najwyższych lotów. Jest kilka kawałków, które zdecydowanie nie pasują do klimatu gry. Na szczęście nie jest ich zbyt wiele, a reszta jest całkiem przyjemna dla ucha. Na tym tle świetnie wypadają wszelkie odgłosy z mówionym przez Buzza kwestiami w stylu „I come in peace" lub „There`s no time to lose". Nadają one grze filmowego klimatu i całkiem dobrze pasują. Szkoda tylko, że dialogi są wymawiane losowo, a nie w konkretnych momentach.

TOY STORY 2 to bardzo dobra pozycja. Gra się w nią bardzo przyjemnie, choć trzeba przyznać, że do prostych ona nie należy. Ukończenie każdego z etapów zajmuje sporo czasu, i to zdecydowanie wpływa na plus. Jednak niektóre zadania mogą się wydać zbyt trudne dla początkujących graczy. Mimo to polecam jednak TOY STORY 2 wszystkim fanom platformówek, gdyż jest to kawał dobrej roboty.

Konsolite

Kilka lat temu ukazała się pierwsza część filmu „Toy Story" i podobnie jak dzisiaj została wydana gra o tym samym tytule. Gra została wydana na wszelkie liczące się platformy konsolowe, czyli: SNES, SEGA MEGA DRIVE (Genesis), GAMEBOY oraz doczekała się konwersji na peceta.

Podobnie jak TS2, tak i TS był platformówką – z tą tylko różnicą, że grafika była 2D, ale za to renderowana, dzięki czemu przypominała to, co widać było na ekranach kin. Grało się miło, szkoda tylko, że całość dało się skończyć w jeden dzień.

Disney
www.disney.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

© 1999 SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C. Final Fantasy 8

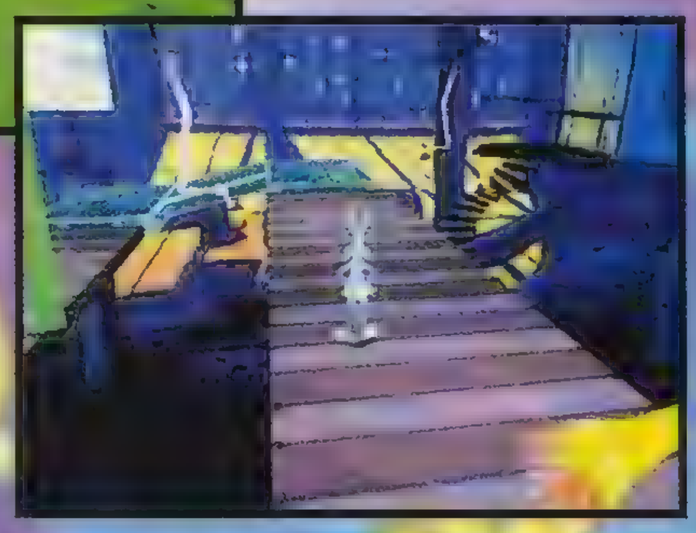
NEWS SERVICE

© 1999 INTERPLAY Messiah

MESSIAH

MESSIAH

NEWS
SERVICE



BUGS BUNNY LOST IN TIME

Królika Bugsa zna chyba każdy, gdyż jest to jedna z najzabawniejszych postaci rysunkowych, jakie zna świat. Jego macierzysta wytwórnia, WARNER BROS., jakiś czas postanowiła temu zrobić grę z swoim pupilem w roli głównej. Efektem tego była średniej jakości platformówka (jeszcze na poczciwym NES–ie), lecz niepowodzenie to nie zraziło wytwórni i wkrótce królik pojawił się w kolejnej grze, a potem następnej i jeszcze jednej... Większość z nich to były ładne, ręcznie rysowane platformówki, które pojawiły się na SNES–ie oraz GAMEBOY–u. Jakiś czas temu ukazała się kolejna gra z Bugsem w roli głównej, tym razem na PLAYSTATION. I zgadnijcie, co się stało? Gra sprzedała się na tyle dobrze, że postanowiono ją przenieść na pecety!

Historyjka przedstawia się dosyć standardowo: otóż Bugs postanowił wybrać się na wakacje i jak zwykle zaczął kopać tunel, który miał go zaprowadzić na słoneczne plaże. Oczywiście, gdy wyszedł z tunelu, nie zobaczył żadnej plaży ani niczego w tym stylu, tylko wnętrze jakiejś starej szopy. A tam stała dziwaczna maszyna, która zaciekawiła marchewkojada – niechcący pociągnął za jakąś dźwignię i okazało się, że dziwaczne ustrojstwo jest... wehikułem czasu. Nasz długouchy wylądował dosłownie „nigdzie", gdzie spotkał czarownika Merlina, który wyjaśnił mu, że aby powrócić do swego czasu, królik musi „przebić się" przez wszystkie epoki, od czasów najdawniejszych aż do swoich.

Jak nietrudno się domyślić, BUGS BUNY LOST IN TIME jest platformówką, jednak nie byle jaką. Wbrew pozorom BBLIT ma w sobie ogromny potencjał... ale zacznijmy od początku. Naszym zadaniem jest sprawić, by Bugs wrócił do swoich czasów. W tym celu będziemy musieli przeprowadzić go przez kolejne etapy dziejów: począwszy od czasów kamienia łupanego aż po dzień dzisiejszy. W tym celu musimy uzbierać określoną liczbę magicznych budzików, które zostały porozrzucane po wszystkich epokach. Każde przejście do następnego okresu dziejów wymaga zdobycia określonej liczby budzików. Dodatkowo do zebrania są jeszcze marchewki – złote i zwykłe. Gdy zdobędziemy dziesięć tych pierwszych, otrzymamy budzik, a zwykłe warzywa uzupełniają energię naszego bohatera.

Wydawać by się mogło, że BUGS BUNNY LOST IN TIME jest kolejną platformówką, jakich wiele. I rzeczywiście – etapy są czysto zręcznościowe, ale kryją w sobie mnóstwo zagadek. W przeciwieństwie do innych tytułów tego typu tu trzeba bardziej korzystać z szarych komórek, niż z małpiej zręczności, choć ona także się przyda. Niejednokrotnie będziemy się zastanawiać, co należy zrobić, by posunąć się dalej. Wpływa to zdecydowanie na miodność gry, choć trzeba przyznać, że końcowe zagadki potrafią nieźle wkurzyć.

Gra w bardzo udany sposób naśladuje film rysunkowy. Pełno tu momentów, które zostały przeniesione żywcem z rysunkowych przygód królika. Pamiętacie spadające znikąd kowadła? Tu także je spotkacie, jeżeli zbyt długo postoicie w jednym miejscu! Kolejnym powodem do radości jest oprawa graficzna. Widać, że autorzy starali się, i choć o rewolucji ciężko tu mówić, to wrażenie jest pozytywne. Postacie wyglądają, poruszają się i zachowują jak ich odpowiedniki z kreskówek. Jest tu pełno elementów, które fani Bugsa na pewno poznają. Zresztą niektóre zagadki i etapy mają bardzo dużo wspólnego z konkretnymi odcinkami kreskówki. Pamiętacie kaczora Duffy'iego? Pamiętacie, jak zawsze próbował namówić Elmera, żeby strzelił do Bugsa? Otóż w jednym z etapów musimy przewracać tablice tak, by ukazał się na nich wizerunek Duffy'iego. Jeśli się uda, zobaczymy scenkę będącą odzwierciedleniem tego, co widzieliśmy na ekranie!

BBLIT to nietypowy tytuł. Nie brak w nim elementów zręcznościowych, ale widać, że twórcy starali się skupić na zagadkach logicznych. I trzeba powiedzieć, że wyszło im to bardzo dobrze. Kolejnym plusem gry jest jej wygląd – to po prostu wygląda jak kreskówka! I bardzo dobrze! Do dźwięku także nie można mieć zastrzeżeń – kwestie wypowiadane przez postacie są takie, jak w filmach, i jeszcze bardziej podkreślają klimat. Jedynie muzyka momentami jest taka... nijaka. Po za tym gra jest bardzo długa i upłynie wiele wody w Wiśle, zanim ją skończycie. Moim zdaniem, jest to jedna z najlepszych pozycji, jakie ostatnio się ukazały, i szczerze ją polecam, zwłaszcza tym, którzy lubią czasem ruszyć głową.

Konsolite

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

ATLANTIS 2 PL

cz. 2

Dzień dobry! Witam w drugiej części poradnika do ATLANTIS 2. Dziś zajmiemy się przygodami alter ego Tena w Irlandii. Na dobrą sprawę można uznać, iż jest to najtrudniejszy etap całej gry, gdyż tutaj – w przeciwieństwie do Jukatanu i Chin – żadna z napotkanych postaci nie zajmuje sobie czasu udzielaniem graczowi podpowiedzi i wskazówek. Tak czy inaczej, nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, bo to właśnie temu fragmentowi ATLANTIS 2 towarzyszy jeden z najpiękniejszych motywów muzycznych w historii gier komputerowych! Ale póki co, Imadło czas zacząć.

Kamień przenoszący Cię do Irlandii znajdziesz pod biurkiem. Teraz wystarczy umieścić go w dolnej części mandali i... w drogę! Budzisz się w ciele wczesnochrześcijańskiego kopisty. Porozmawiaj ze starym mnichem Liamem, który zleci Ci sprawdzenie, co stało się z bratem Finbarem. Tego zakonnika znajdziesz tuż przy wyjściu z klasztornego podwórka. Spróbuj z nim porozmawiać, lecz lojalnie Cię uprzedzam, że na niewiele się to zda, bo facet nie będzie w stanie wydobyć z siebie żadnego słowa. Nic to – przynajmniej wykonałeś misję. Wracaj do Liama i opowiedz mu o losie nieszczęśnika. Gdy to uczynisz, siwy mnich wreszcie będzie skłonny odpowiedzieć na kilka Twoich pytań.

Teraz zajmij się zagadką czaszki. W sali z ołtarzem, na półce przy malowidle, znajdziesz pierwszy kawałek kościca. Jego drugi fragment leży tuż pod sufitem kaplicy. Gdy spojrzysz w górę, zauważysz, że w sklepieniu jest dziura. Hmm... Idź w tę stronę, gdzie znajduje się brat Finbar, miń go i pójdź w prawo – dotrzesz do ogródka warzywnego. Stąd powinieneś zabrać widły. Tak uzbrojony możesz już wrócić na teren klasztoru, jednak na razie nie wchodź do kaplicy. Zamiast tego pójdź w lewo i wdrap się po drabinie na górę. Za pomocą wideł bez trudu zrzucisz kawałek czaszki trochę niżej. Teraz musisz tylko wejść po nią do kaplicy. Jeśli ścieżką obok warzywniaka pójdziesz trochę dalej, natkniesz się na stadko owiec. Gdzieś w tych okolicach natkniesz się też na kolejny element kościanej układanki, a jeszcze jeden znajdziesz w pewnym ulu (pszczoły hodowane są tuż nad jaskinią na wprost klasztoru). Aby zdobyć ostatni (już piąty, heh!) fragment, udaj się do jamy lisa, odczekaj chwilę, a następnie przepędź stamtąd zwierza. Chwilę potem usłyszysz odgłosy szamotaniny w kurniku, zatem skieruj się teraz w tamtą stronę. Przy studni leżeć będzie ostatnia część czaszki. Zabierz jeszcze z ziemianki wazę i idź do groty na wprost klasztoru. Tutaj złóż wszystkie elementy czaszki – w nagrodę obejrzysz baaardzo fajną animację. A zatem czaszka już żyje! Ale najwyraźniej nie może mówić – może ma na to jakiś wpływ te kilkaset lat spędzonych bez kropli wody w ustach? W krużganku kaplicy, na ścianie, jest płacząca twarz Matki Boskiej – możesz zaczerpnąć tu wody do wazy. Gdy będziesz opuszczał kaplicę, pójdź w lewo i przyjrzyj się wyrytym na ścianie znakom. Odwiedź teraz Liama i wypytaj go o te inskrypcje, a rezultatem twych działań będzie uzyskanie klucza, ten zaś doskonale pasuje do szkatułki, którą znajdziesz w jednej z ziemianek. Zabierz z niej wszystko i ruszaj do groty. Głowę napój wodą – teraz możesz zamienić z nią kilka słów. Potem daj jej nóż i wracaj do miejsca, gdzie rozpocząłeś przygodę.

Teraz siądź na krześle i weź do ręki pióro. Gdy klikniesz nim na ilustracji, zostaniesz przeniesiony do świata książki. Tu porozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami – poznasz prawdę o Twojej właściwej misji. Aby opuścić ten osobliwy wymiar, musisz kliknąć na słowie EXIT, które znajduje się na ścianie, nieopodal cyklopa. W świecie rzeczywistym pójdź do Liama, pogadaj z nim, po czym użyj mapy. Gdy będziesz wypytywać go o kolejne drzewa, zwróć uwagę, że o dwóch gatunkach stary mnich mówi bardzo podobnie – a mianowicie, że oba drzewa rosły niegdyś nieopodal klasztoru. Jesteś już gotów, aby zająć się inskrypcjami. Pobłogosławionym nożem najpierw usuń je wszystkie, po czym stwórz własne. W pierwszej sekcji „kresek" wyryj dwie po lewej stronie pionowej linii, zaś w drugim rzędzie sporządź pięć linii ukośnie. Trzeci zbiór inskrypcji musi całkowicie zniknąć. Gdy już wszystko będzie gotowe, zaatakuj nożem spiralę po prawej stronie napisu, a wtedy otworzy się tajne wejście. Ze zdobytym kijem udaj się w stronę groty i zatrzymaj się na wysokości rzeźbionego menhiru. Okrąż głaz i uderz kijem w symbol konia.

Wprawdzie zwierzę uciekło, ale wiedz, że znajdziesz je w okolicach uli. Zabierz konika do kieszeni (!) i wrzuć go do jeziora (!!!). Bydlę urośnie i teraz już będziesz mógł – na jego grzbiecie – udać się na odległą wyspę. Tam napotkasz słynnego (bo wspominanego w każdej chyba recenzji) poetę, który myśli, że jest kosem. Tutaj nie mogę Ci, niestety, pomóc: musisz po prostu trzykrotnie odtworzyć gwizdaną przez szaleńca melodię. Gdy tego dokonasz, będziesz mógł sobie z nim pogadać, a nawet dostaniesz czarodziejską różdżkę! Użyj jej w okolicach ruin, a z ziemi wytryśnie woda – pojawi się studnia. Wskocz do niej, jednakże nie nacieszysz się kąpielą, bo wkrótce zatrzyma Cię elektryczny wąż. Póki co, wracaj do kaplicy...

Resztę przygód Tena w Irlandii oraz rozwiązanie zagadki drugiej Atlantydy zamieścimy w najbliższym numerze, a wtedy wszystko będzie już jasne.

Monsieur Mamutois

Cryo
www.cryo.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 8/10

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

cz. 2

Witam! Oto druga i zarazem ostatnia cześć poradnika do gry BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. Znalazło się w niej to wszystko, co nie zmieściło się w poprzednim Imadle, czyli kody pozwalające grać bossami oraz lista ich ciosów. Dodatkowo zamieszczam też listę combosów dla wszystkich postaci. Życzę dobrej zabawy!

COMBOSY

W BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 istnieje kilka możliwości wykonania comba – zazwyczaj są to 2–3 ciosy. Istnieje około 16 możliwych kombinacji dla każdej postaci, a sekwencje te można podzielić na trzy grupy:

1. Ze słabego do mocnego

Najprostsze combo. Wykonuje się je naciskając najpierw słaby atak, a następnie mocny. Są cztery podstawowe kombinacje: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS. Używając ich można uzyskać 16 układów, a wszystko zależy od tego, jak zaatakujemy przeciwnika – wysoko czy nisko. Dla przykładu: gdy grając Ellis wykonamy WS, zada ona kilka ciosów sztyletami. Możemy tę akcję zakończyć wślizgiem lub kopniakiem – zależy to od tego, czy drugi atak będzie skierowany na górną, czy na dolną cześć ciała.

2. Chain Combos

Jest to drugi krok. Wszystko polega na tym, by po wykonaniu zwykłego ataku (S lub K) natychmiast wykonać Special, Secret czy też Desperation.

3. Ze słabego do mocnego – Chain Combo

Jest to w sumie to samo, co poprzednio – z tą tylko różnicą, że combo kończymy Specialem, Secretem lub Desperation.

Poniżej przedstawiam listę podstawowych kombinacji dla wszystkich postaci. Jeżeli gdzieś jest napisane „blisko", to znaczy, że atak musi być wyprowadzony blisko przeciwnika. Jeżeli jest napisane „z daleka", to... chyba nie muszę tłumaczyć?

Eiji: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Kayin: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Sofia: blisko WS, HS; WK, HK; blisko WS, HK; WK, HS
Rungo: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Fo: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Mondo: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Duke: WS, HK; WK, HS
Ellis: WS, HS; WK, HK; z daleka WS, HK; WK, HS
Gaia: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Tracy: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Chaos: WS, HS; WK, HK
Uranus: WS, HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS
Master: WS, HS; WS, HK; WK, HS:
Vermillion: WS, HS; WK, blisko HK; WS, HK; WK, HS
Sho: WS,HS; WK, HK; WS, HK; WK, HS

SEKRETY I KODY

Dostęp do Uranus i Master

Gdy na główny ekran zaczynają wyjeżdżać z boku napisy, wklep szybko: L1, L2, HS, R1, R2, WS.

Dostęp do Sho i Vermilliona

Gdy na główny ekran zaczynają wyjeżdżać z boku napisy, wklep szybko: WS, R2, R1, HS, L2, L1.

UKRYTE POSTACIE

Uranus

Skończ grę dowolną postacią na co najmniej czwartym poziomie trudności (można używać kontynuacji). Gdy Uranus będzie już dostępna, wejdź do wyboru postaci i najedź na „?", następnie przytrzymaj Select, poczekaj, aż pojawi się twarz Uranus i naciśnij dowolny przycisk.

Master

Skończ grę dowolną postacią na co najmniej czwartym poziomie trudności (można używać kontynuacji). Teraz Master powinna być już dostępna (bo wbrew temu, co sugeruje jej imię, jest to postać rodzaju żeńskiego), wejdź do wyboru postaci i najedź na „?". Następnie przytrzymaj Select, poczekaj, aż pojawi się twarz Master i naciśnij dowolny przycisk.

Vermillion

Skończ grę dowolną postacią na co najmniej szóstym poziomie trudności (grając Master – na piątym). Można używać kontynuacji. Teraz Vermillion powinien być już dostępny: wejdź do wyboru postaci i najedź na „?", następnie przytrzymaj Select, poczekaj, aż pojawi się twarz Vermilliona i naciśnij dowolny przycisk.

Sho

Skończ grę dowolną postacią na co najmniej szóstym poziomie trudności (grając Master – na piątym). Można używać kontynuacji. Teraz Sho powinien być już dostępny. Wejdź do wyboru postaci i najedź na „?", następnie przytrzymaj Select, poczekaj, aż pojawi się twarz Sho i naciśnij dowolny przycisk.

Konsolite

Master

Wiek: 16 lat, Wzrost: 151 cm, Waga: 39 kg
Grupa krwi: nieznana, Kraj: Belgia, Broń: miecz psychiczny

Special Attacks

Erase	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Erase (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Reset	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Delete	Przód, Tył, Przód, Tył + S
Shred	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + S

Overdrive

Armageddon	WK + HK + HS + WS

Desperation Move

Last Judge	Dół, Dół–Przód, Przód, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS

Vermillion

Wiek: nieznany, Wzrost: nieznany,
Waga: nieznana, Grupa krwi: nieznana,
Kraj: nieznany,
Broń: pistolet oraz shotgun

Special Attacks

Mega Boom	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Flash Powder	Przód, Dół, Dół–Przód + S

Overdrive

Peacemaker	WK+HK+HS+WS

Desperation Move

Time to Die	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód +HS

Sho Shinjo

Wiek: nieznany, Wzrost: 176 cm, Waga: 63 kg
Grupa krwi: A, Kraj: Japonia, Broń: katana

Special Attacks

Rekuuzan	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Hishouzan	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Shoulder Crush	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Koukiboshikyaku (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Rising Sun	(w powietrzu) Dół, Góra + K
Deadly Raise	Tył, Dół, Dół–Tył + S
Mukurowari	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Shuugekidan	Dół–Przód + K
Suicide	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył +HS+WK

Secret Attack

Enmaresshusai	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół–Tył, Tył, Przód, Tył +HS

Overdrive

	WK+HK+HS+WS

Desperation Move

Sword of Death	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód +HS

Uranus

Wiek: nieznany, Wzrost: nieznany, Waga: nieznana
Grupa krwi: nieznana, Kraj: nieznany, Broń: magiczny łuk

Special Attacks

Angel Rage	(wysoki) Dół, Dół–Przód, Przód + K
Angel Rage	(niski) Dół, Dół–Przód, Przód + S
Fire Hawk	Przód, Tył, Przód, Tył + S
Swany Swap	Przód, Dół, Dół–Przód + K

Secret Attack

Cockatrice	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół–Przód + HS + HK lub Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + HK

Overdrive

Cockatrice	WK + HK + HS + WS

Desperation Move

Phoenix	Dół, Dół–Przód, Przód, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS

Oto pierwsza część lmadła do FINAL FANTASY 8. Zamieszczam tu opis przejścia pierwszej płyty oraz odpowiedzi do testu Seed. Za miesiąc część kolejna oraz wykaz magii i przeciwników, od których można się jej nauczyć; jak dobrze pójdzie, to może zmieści się też mapa z zaznaczonymi lokacjami. Opis przejścia nie obejmuje sekretów ani zadań pobocznych – nimi zajmę się później.

CD 1

Po animacji budzisz się w szpitalu. Możesz zmienić imię głównego bohatera, jednak dla zachowania porządku załóżmy, że zostawiłeś to prawdziwe. Do pomieszczenia wejdzie bardzo miłe wyglądająca blondynka. Porozmawiaj z nią trochę, a potem opuśćcie lokal kontynuując rozgawor. Idąc za nią dotrzesz do klasy. Usiądź w ławce i wysłuchaj, co pani ma do powiedzenia, a gdy skończy, nie wstawaj, tylko włącz komputer i wyciągnij z niego swoje pierwsze dwa GF–y (możesz zmienić im imiona). Porozmawiaj ze wszystkimi, po czym opuść salę. Teraz wpadnie na Ciebie pewna dziewczyna i zapyta, czy możesz oprowadzić ją po ogrodzie. Możesz to zrobić (dzięki temu poznasz rozmieszczenie poszczególnych lokacji) lub zignorować ją – nie ma to wpływu na fabułę. Przed wejściem do windy porozmawiaj ze stojącym obok niej kolesiem – otrzymasz swoje pierwsze karty i odtąd będziesz mógł grać z innym postaciami. Po zjechaniu na dół zacznij oprowadzać panienkę (jeśli się na to zgodziłeś) lub skieruj się do wyjścia (dół ekranu). Tam dołączy Quistis. Wyjdź na mapę.

FIRE CAVE

Teraz musisz udać się do jaskini leżącej opodal ogrodu (na prawo). Quistis zapyta, czy wziąłeś GF–y, więc jeśli ich nie masz, to szybko po nie wróć. Przed wejściem do groty zostaniesz poproszony o wybranie limitu czasowego. Nie ma znaczenia, co wybierzesz, dlatego nie oszczędzaj sobie. W jaskini podążaj przed siebie, aż dotrzesz do samego środka – tam masz pojedynek z Ifritem. Walka nie jest trudna, ale przydatne będzie przydzielenie drugiego GF–a Quistis. Gdy odniesiesz zwycięstwo, Ifrit przyłączy się do Ciebie. Teraz musisz opuścić jaskinię i wrócić do ogrodu.

OGRÓD BALAMB

Kiedy wrócisz, Quistis poleci Ci się przebrać, biegnij więc do swojego pokoju i zrób to (czyli stań przy łóżku i wciśnij przycisk akcji). Teraz idź na dół. Będzie tam czekać Quistis, poznasz także Zella. Za moment pojawi się Seifier wraz z asystą. To właśnie on będzie dowodził grupą, w której znaleźli się Squall i Zell. Za chwilę pojawi się Cid i przedstawi cel misji. Kiedy tylko skończy mówić, udaj się do garażu, wsiądź do samochodu i jedź do miasta Balamb. Na miejscu porozmawiaj z ludźmi (m.in. z rodziną Zella), po czym wsiądź na okręt.

MIASTO DOLLET

Na pokładzie statku panienka imieniem Xu przedstawi plan. Kiedy skończy, porozmawiaj z kim chcesz i idź na górę. Zobaczysz animację, a potem rozpocznie się misja. Po opuszczeniu statku podążaj za Seifierem. Możesz rozmawiać z ludźmi, ale lepiej tego nie rób. Kiedy dotrzesz do fontanny, sytuacja „ostygnie" i rozpocznie się oczekiwanie na rozkazy. Porozmawiaj z Seifierem i Zellem, podejdź także do psa. Kiedy ten pierwszy pobiegnie, udaj się za nim. Po drodze będzie kilka losowych walk. Przy schodach zatrzymaj się i porozmawiaj z leżącym żołnierzem – stoczysz walkę, ale nietrudną. Potem biegnij przed siebie. Na wzgórzu zobaczysz wieżę, wtedy spadnie Selphie i przyłączy się do Ciebie. Masz do wyboru: zignorować Selphie i zeskoczyć lub zrobić to, o co prosi, i zejść okrężną drogą. I tak, i tak znajdziesz się przed wieżą. Wejdź do niej – znajdziesz windę i save point (skorzystaj). Jedź windą. Na górze spotkasz się z Wedge'em i Biggsem. Po krótkiej pogawędce wywiąże się walka – najpierw będziesz się bił z tą dwójką, a następnie z bossem. Od niego możesz wykraść kolejnego GF–a – Siren.

Po wygranym pojedynku uciekaj z wieży. Musisz udać się na plażę (tam, skąd przyszedłeś). Zostaniesz zaatakowany przez wielkiego robota. Sklep go, a kiedy opadnie na ziemię, uciekaj (przytrzymaj przyciski L2 i R2). W czasie ucieczki będziesz musiał powtórzyć tę operację kilka razy (4–6). Uciekając pamiętaj o czworonogu. Kiedy dobiegniesz do plaży, możesz przestać się martwić.

MIASTO BALAMB

Gdy zejdziesz ze statku, okaże się, że Seifier zabrał samochód, więc musisz wrócić na piechotę. Jednak przedtem porozmawiaj z ludźmi i zrób zakupy lub od razu udaj się do ogrodu. Tam grupa się rozdzieli, więc rozmawiając po drodze z napotkanymi osobami (głównie z Cidem i Seifierem) udaj się do windy. Wjedź na II piętro i skieruj swe kroki do sali wykładowej. Tam porozmawiaj ze wszystkim. Po chwili wyjdzie koleś i ogłosi wyniki egzaminu. Potem akcja przeniesie się do biura Cida – tu wraz z resztą zespołu otrzymasz odznaczenie potwierdzające otrzymanie rangi Seed. Zagadaj do Cida, by otrzymać dziennik, w którym będą zapisywane wszystkie walki. Wróć pod salę wykładową, gdzie Seifier w specyficzny, charakterystyczny dla siebie sposób pogratuluje Ci zdania egzaminu. Teraz udaj się do swego pokoju i przebierz się w uniform Seed. Porozmawiaj z Selphie, zostaniesz przeniesiony na salę balową. Tu czeka Cię wymiana zdań z Zellem i uroczą Rinoą, a po animacji – rozmowa z Quistis. Po wszystkim wróć do pokoju, przebierz się i udaj do centrum treningowego (jedyne miejsce na parterze, do którego możesz teraz wejść). Tam spotkasz Qustis, która pokrótce wyjaśni Ci podstawy Junction. Idź do centrum i kieruj się do góry, obojętne którą drogą – znajdziesz save point i oświetlone drzwi. Gdy wejdziesz tam, Quistis opowie Ci o sobie. Teraz wyjdź i udaj się w drogę powrotną. Usłyszysz głos proszący o pomoc – biegnij tam. Pokonaj przeciwnika i obejrzyj sytuację. Wróć do swojego (nowego) pokoju i połóż się spać. Odpocząwszy, udaj się do wyjścia. Po drodze spotkasz Cida i Selphie, a także poznasz nowe zadanie. Wkrótce pojawi się Zell. Wysłuchaj wszystkiego, co tyczy się misji – zapamiętaj hasło i odzew – a następnie opuść ogród. Przed wyjściem Cid daruje Ci magiczną lampę. Jest w niej uwięziony kolejny GF – Diablos; będzie Twój, jeśli zostanie pokonany w walce (wcześniej musisz go wezwać używając lampy w Items). Możesz to zrobić teraz lub później, pamiętaj jednak, że im dłużej będziesz zwlekał, tym trudniej będzie pokonać Diablosa. To jest dobry moment, aby napisać także kilka testów. W każdym razie udaj się do miasta Balamb. Tam porozmawiaj z ludźmi, a następnie udaj się na peron, kup bilety i wsiądź do pociągu. Porozmawiaj z resztą drużyny i przygotuj się na lekkie deja vu...

LAGUNA

Znajdziesz się w dziwnym miejscu i z zupełnie innymi postaciami, ale nie przejmuj się. Po prostu biegnij przed siebie. Po znalezieniu samochodu skorzystaj z niego, a gdy będziesz w mieście, biegnij do hotelu. Zejdź na dół i porozmawiaj ze wszystkimi. Gdy pojawi się Julia,

FINAL FANTASY 8

podejdź do niej. Zbłaźnisz się, ale dziewczyna sama zaprosi Cię do pokoju. Kiedy wyjdzie, udaj się za nią i zapytaj portiera o numer jej lokum. Następnie porozmawiaj z nią.

POCIĄG

Kiedy tylko odzyskasz kontrolę nad Squallem, wyjdź z pociągu i porozmawiaj z kolesiem (odzew „But the owls are still around"). Wsiądź do drugiego pociągu – poznasz „rebeliantów". Po gadce z nim zostaniesz poproszony o obudzenie księżniczki. Pójdź na górę – po raz kolejny spotkasz Rinoę oraz jej psa (Angelo). Po krótkiej rozmowie zejdź na dół, do reszty. Zostanie Ci przedstawiony plan i rozpocznie się akcja. Przebiegnij po dachu, opuść się na linie i zacznij wstukiwanie kodu podawanego przez Rinoę. Pamiętaj o rozglądaniu się na boki. W razie czego – wracaj na górę. Jeśli zostaniesz nakryty, nie przejmuj się – możesz zacząć od nowa. Po wykonaniu zadania masz pojedynek z prezydentem (mówiąc szczerze, fałszywym). Zwyciężywszy, dowiesz się, że Twoje zadanie nie zostało jeszcze zakończone. Ale dojedziesz do końca trasy.

TIMBER

Pokręć się po mieście, porozmawiaj z napotkanymi ludźmi. Rozprawsię z żołnierzami przy bramie, zasięgnij języka, po czym udaj się do redakcji magazynu „Timber Maniacs" (idź małą ścieżką pomiędzy peronami). Tam porozmawiaj i idź do domu obok. Zagadnij kobietę w kuchni – pozwoli Ci wyjrzeć z okna na piętrze. Zrób to, potem wyjdź z domku i udaj się do lokalu, na który patrzyłeś. Pokonaj żołnierzy, a w nagrodę dostaniesz kartę. Spróbuj wejść do pubu – niestety, drogę zagradza jakiś pijak. Nic mu nie kupuj, za to powiedz o karcie, którą zdobyłeś zabijając dwóch wojaków przed pubem – nie dość, że obszczymurek wstanie, to jeszcze dostaniesz od niego kolejną kartę. Przejdź przez drzwi i skieruj się do stacji telewizyjnej. Teraz obserwuj, co się będzie działo. Po obejrzeniu całej tej akcji udaj się domu przyjaciółki Rinoi (wyglądałeś z jego okna). Skończywszy rozmowy idź na peron (zejście obok pubu), po drodze otrzymasz bilety. Gdy tylko pociąg się zatrzyma, wysiądź z niego i wejdź do lasu. Ha, i tu ponownie kłania się laguna! Na początek kieruj się w stronę budowli – tam czeka Cię kilka walk. Zwyciężywszy, zejdź po drabinie. Będziesz musiał się trochę poszwendać, by znaleźć drogę powrotną. Na urwisku zostaniesz zaatakowany przez kilku napastników. Podczas ostatniego pojedynku stan HP Twoich towarzyszy drastycznie zmaleje, ale nie przejmuj się tym, bo czeka Cię jeszcze tylko bardzo ambitny skok i koniec!

OGRÓD GALBADIA

Wejdź do środka, tu Quistis na chwilę się oddali. Pochodź po ogrodzie – po chwili pojawi się komunikat, byś stawił się wraz z całą grupą w biurze na II piętrze; zrób to. Po krótkiej wymianie zdań Squall opuści pomieszczenie. Na dole spotkasz kumpli Seifera: Fujina oraz Raijina. Pochodź jeszcze po ogrodzie, powinieneś tam spotkać Quistis. Wyjdź na dziedziniec i utwórz drużynę. Pojawi się kierownik ogrodu i zleci Ci nowe zadanie – zamordowanie czarownicy Edei. Poznasz plan i otrzymasz pomocnika, snajpera imieniem Irvine. Teraz wraz ze swą drużyną udaj się do pociągu (na południowy zachód), kup bilety i w drogę (ale wcześniej porozmawiaj ze swymi ludźmi)!

MIASTO GALBADIA

Na miejscu możesz wsiąść do autobusu i podjechać jeden przystanek lub pójść na piechotę, w każdym razie musisz dotrzeć do posiadłości generała Caraway a, który ma pomóc w wykonaniu zadania. Niestety, strażnik Cię nie przepuści (przynajmniej na razie). Kup od niego mapę (polecam tę droższą) i udaj się do...

KING'S TOMB

Wejdź do środka. Masz dwie możliwości: zapisać numer leżącego GunBlade'a, albo zdobyć GF–a – Brothers. Numer jest niezbędny do dalszej gry, GF nie, ale głupio by było go nie mieć. Korzystając z mapy (ta droższa zaznacza miejsce, w którym się aktualnie znajdujesz) dostań się do przełączników. Znajdują się w rogach labiryntu. Kiedy je uaktywnisz, udaj się do mostu zwodzonego i dalej po nim. W końcu dojdziesz do grobowca, gdzie czeka Cię pojedynek. Jeśli zwyciężysz, Brothers przyłączą się do Ciebie.

MIASTO GALBADIA

Udaj się do strażnika, podaj mu kod znaleziony w krypcie i biegnij do rezydencji. Gdy wejdziesz do środka, czeka Cię szereg rozmów. Potem generał oprowadzi Cię po mieście, pokazując, co gdzie ma być, i objaśni szczegóły zamachu. Kiedy obchód się skończy, porozmawiaj ze wszystkimi. Teraz fabuła się podzieli: Squall i Irvine pójdą z generałem, a gdy tylko rozmowy się skończą, akcja przeniesie się do Quistis. Pani instruktor wróci do rezydencji generała. Na miejscu – omyłkowo – zostanie zamknięta w jednym z pokojów. Akcja przenosi się do Rinoi – musisz dostać się na dach budynku. Wejdź po skrzyniach, a następnie wskocz na dach. Skorzystaj z drabiny, jeszcze jeden skok i możesz wejść do środka. Próba zamachu zakończy się w niezbyt miły sposób. I znów wracasz do Quistis. Musisz się wydostać z tego pokoju. Najpierw podejdź do obrazu i przyjrzyj mu się. Teraz wyjmij kieliszek z barku i włóż go w rękę posągu. Dzięki temu otworzy się tajne przejście. Teraz akcja przenosi się do Squalla i Irvine'a. Chłopaki chcą pomóc dziewczynie, biegnij więc w stronę budynku. Na górę dostaniesz się tą samą drogą co Rinoa. W korytarzu zobaczysz leżącą pannę i dwa potwory. Podczas walki możesz od nich wyciągnąć kolejnego GF–a – Carbuncle'a. Po walce porozmawiaj z dziewczyną, po czym skieruj się do włazu w korytarzu. Zejdź na dół. Tam znajdziesz broń – daj ją strzelcowi. Akcja przeniesie się do Quistis. Tu czeka Cię bieganie po labiryncie. Nie ma tu żadnej drogi i mogę udzielić tylko kilku wskazówek. Przede wszystkim – wbrew pozorom nie musisz się spieszyć, bo masz sporo czasu. Ponadto możesz przemieszczać się po kołach przesuwających się w górę. I pamiętaj, by otwierać każdą furtkę! W końcu powinieneś dotrzeć do wyjścia na górę. Wejdź tam po drabinie, wyjrzyj przez okno i kiedy powóz czarownicy pojawi się w wyznaczonym miejscu, naciśnij przycisk. Teraz Squall: pogadaj z Irvinem – po oddaniu strzału Squall postanowi dokończyć dzieła. Ujrzysz animację, a po niej rozegrają się dwie walki: na początek Seifer, następnie Edea. I tak dotarłeś do końca pierwszej płyty!

Four–Eyed Dragon

Odpowiedzi na pytania testu Seed

Zaraz po tym, jak Squall zostanie Seedem, warto napisać kilka testów, by podnieść jego rangę. Po co? W celu powiększenia pensji – dzięki temu żadne wydatki nie będą stanowić problemu, a jest ich trochę. Poza tym zawsze lepiej mieć więcej niż mniej:)

Oto, co powinieneś wiedzieć przy pisaniu testów:

* Możesz napisać tylko te testy, które odpowiadają Twojemu poziomowi doświadczenia, np. będąc na poziomie 19. nie możesz napisać testu nr 20.

* Poziom rangi jest bardzo niestabilny – obniży się, jeżeli Squall i jego drużyna będzie unikać walk bądź też nie będzie postępować zgodnie z zadaniem. Poziom można podnieść pisząc testy lub walcząc, ale pierwszy sposób jest o wiele pewniejszy.

Level 1: YES, NO, YES, YES, YES, NO, NO, YES, NO, NO;
Level 2: YES, NO, YES, YES, YES, NO, YES, YES, NO, NO;
Level 3: NO, NO, YES, NO, YES, YES, YES, NO, YES, NO;
Level 4: NO, YES, YES, YES, NO, NO, YES, YES, NO, NO;
Level 5: NO, NO, NO, YES, YES, NO, NO, YES, YES, YES;
Level 6: YES, NO, YES, YES, NO, NO, YES, YES, NO, YES;
Level 7: YES, YES, YES, YES, YES, YES, NO, YES, YES, NO;
Level 8: NO, YES, NO, NO, YES, YES, NO, NO, YES, NO;
Level 9: NO, YES, NO, NO, NO, NO, NO, NO, YES, YES;
Level 10: YES, NO, NO, NO, NO, NO, NO, NO, YES, NO;
Level 11: YES, YES, NO, YES, YES, NO, YES, NO, NO, YES;
Level 12: NO, YES, NO, NO, YES, NO, YES, NO, YES, NO;
Level 13: YES, NO, NO, NO, YES, NO, NO, NO, NO, NO;
Level 14: YES, YES, YES, YES, NO, YES, YES, NO, YES, NO;
Level 15: YES, YES, NO, NO, NO, NO, NO, YES, NO, YES;
Level 16: YES, NO, NO, YES, NO, YES, NO, NO, YES, NO;
Level 17: YES, NO, NO, NO, YES, NO, NO, YES, NO, NO;
Level 18: YES, NO, NO, NO, YES, NO, NO, NO, NO, NO;
Level 19: YES, NO, NO, YES, NO, NO, NO, NO, NO, YES;
Level 20: YES, YES, NO, YES, NO, YES, YES, YES, NO, NO;
Level 21: YES, YES, YES, YES, NO, NO, YES, YES, YES, NO;
Level 22: NO, NO, NO, YES, NO, NO, NO, YES, YES, NO;
Level 23: YES, NO, NO, NO, NO, YES, YES, YES, YES, YES;
Level 24: YES, YES, NO, NO, YES, YES, NO, NO, NO, YES;
Level 25: YES, NO, YES, YES, YES, NO, NO, YES, NO, NO;
Level 26: YES, YES, NO, YES, NO, YES, NO, YES, NO, NO;
Level 27: NO, YES, NO, NO, NO, NO, YES, NO, YES, NO;
Level 28: YES, NO, NO, YES, YES, YES, NO, YES, NO, NO;
Level 29: NO, NO, NO, YES, YES, NO, NO, NO, YES, NO;
Level 30: NO, YES, NO, NO, NO, NO, YES, NO, NO, NO.

Squaresoft
www.ff8-pc.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Podstawowym zadaniem członka grupy specjalnej jest pozostawanie w ukryciu. To dość oczywiste, zresztą tak jest w zasadzie w każdej grze FPP. Jednakże w QUAKE–u czy UNREAL–u jeden nieopatrzny krok kończy się zgonem bohatera tylko w niekorzystnych warunkach, natomiast w SPECOPS 2 każdy błąd natychmiast karany jest śmiercią. Oczywiście pomyłek nie da się uniknąć, jednak w porównaniu z żołnierzem Delta Force, Zielonych Beretów czy też Navy Seals gracz jest w tej korzystnej sytuacji, że każdą misję może powtarzać w nieskończoność, a oni nie. Jednak mimo wszystko nic tak nie irytuje, jak utrata bohatera z powodu głupiego błędu. Jak więc grać mądrze?

PATRZ SIĘ I UCZ!

Przede wszystkim – oczy dookoła głowy. Zagrożenie może nadejść naprawdę z każdej strony, a przeciwnicy wręcz uwielbiają mroczne zakamarki, w których mogą się ukryć. Oczywistym jest, że spokojne wyjście na sam środek dobrze oświetlonej sali czy też, powiedzmy, polanki w lesie, to wręcz prośba o kulkę w plecy. Należy przemykać się pod ścianami, przy drzewach, wykorzystując jako osłonę każdą możliwą przeszkodę terenową. Otwierając drzwi nigdy nie stój na wprost wejścia. Zdecydowana większość drzwi otwiera się w lewo (patrząc od strony zawiasów), dlatego ustawiając się po tej stronie framugi nie narażasz się na zasłonięcie przez skrzydło drzwi (co nieco zmniejsza swobodę ruchów). Należy także pamiętać o ich zamykaniu – skrzypnięcie ostrzeże przed przeciwnikiem kryjącym się za Twoimi plecami. Raczej nie należy się przy tym nastawiać na przejście którejkolwiek misji za pierwszym razem. Oczywiście najmniej prób podejścia zaliczą ci, którzy w opcjach konfiguracyjnych włączyli jedynie stałe rozmieszczanie wrogów. W tym przypadku już po pierwszym czy drugim zwiadzie wiadomo, gdzie kryje się nieprzyjaciel, i kolejne podejścia to w zasadzie zabawa na własnym podwórku. Gorzej jest, oczywiście, po uaktywnieniu rozmieszczania losowego – tutaj już naprawdę nigdy nie wiadomo, z której strony nadleci kula. I jest to jedyne w miarę realistyczne rozwiązanie.

NIC NIE WIDZIAŁEM, NIC NIE SŁYSZAŁEM

Poza tym należy działać jak najciszej, bo wiadomo, że tupot nóg zaalarmuje każdego strażnika. Rozwiązanie jest w zasadzie jedno – czołgać się. Niestety, choć jest to bezszelestny sposób poruszania się, pokonanie w ten sposób dystansu większego niż kilka metrów może doprowadzić do szału nawet najbardziej cierpliwego komandosa. Większe odległości można, oczywiście, pokonywać biegiem, jednakże wytanianie się w ten sposób zza muru, wzgórza czy innej przeszkody terenowej to oczywista głupota. W takiej sytuacji najlepiej położyć się na ziemi i ostatnie metry pokonać na brzuchu. Potem trzeba chwycić lornetkę w garść i spokojnie rozejrzeć się po okolicy. Jeśli widać dużo (zbyt dużo!) wrogów, może warto poszukać innej drogi? Jeżeli jednak nieprzyjaciół jest tylko kilku, celne strzały powinny oczyścić teren. Potem następny truchcik, obserwacja – i tak w kółko.

Komandos czuje się w ciemności jak ryba w wodzie, więc staraj się to wykorzystać. Ty bez problemu widzisz w podczerwieni, Twój przeciwnik – niekoniecznie. Podczas misji dziennych jest to oczywiście bez znaczenia, jednakże w nocy jesteś w korzystniejszej sytuacji. Przed podejściem do dowolnej bazy czy też obozu postaraj się zniszczyć wszystkie widoczne źródła światła – nic nie działa lepiej na pogrążonego w mroku wroga niż przemykający jak cienie komandosi. Oczywiście, wcześniej należy zlikwidować strażników stojących na wieżyczkach oraz patrolujących okolice celu – w nocy każdy wystrzał jest o wiele lepiej widoczny niż w świetle dnia, a przecież nie zależy Ci na zdemaskowaniu własnej pozycji?!

ACH, TE ZABAWKI...

Jakie uzbrojenie? Ha, doskonałe pytanie. Oczywiście zależy to od misji, jaką masz do wykonania. W otwartym terenie, przy umiarkowanej ilości wrogów, niezastąpione są karabiny snajperskie wszelkich rodzajów. Niektórzy mogą, rzecz jasna, wybrać bardziej poręczny karabin czy też pistolet maszynowy, ja jednak wolę subtelniejsze metody. Snajper może zlikwidować wroga, który nawet nie zorientuje się, skąd nadleciała kulka, a przeciwnicy patrolujący teren w pobliżu celu nie połapią się, że ich kolega właśnie poległ na polu chwały. Celowniki optyczne wyposażone są w genialną opcję podglądu w podczerwieni – każde żywe stworzenie widać w nich jak na dłoni! Wystarczy, że wróg wychyli głowę zza węgła choćby na centymetr, a już można go zdjąć. W normalnych warunkach, nawet patrząc przez lornetkę, łatwo przegapić tych kilka pikseli wtapiających się w otoczenie.

Broń szybkostrzelna jest niezastąpiona podczas walki w pomieszczeniach zamkniętych (nie mam, oczywiście, na myśli takiej armaty, jak np. M249 SAW – zapewne część Czytelników widziała na filmie „Porachunki", co może zdziałać karabin maszynowy marki Bren w rękach niewprawnego strzelca). Każdy przyzna, że wybór karabinków szturmowych w SO2 jest naprawdę przyzwoity. Warto w takiej sytuacji pomyśleć także np. o modelu z tłumikiem. Co prawda dźwięk rozlegający się przy użyciu takiego cudeńka jest o wiele głośniejszy niż klaśnięcie, jednak wystrzał nie zaalarmuje strażników znajdujących się w większej odległości.

Innym problemem jest przydzielanie broni członkom zespołu. Niestety, często nie grzeszą oni inteligencją – taki chociażby miotacz granatów to w ich rękach doprawdy śmiercionośna zabawka, i to czasem wcale nie dla wroga. Nie daj Boże wkroczyć z tak uzbrojonym zespołem do zamkniętego pomieszczenia, bo fala uderzeniowa zmiata wszystkich! Najlepszym wyjściem jest więc przydzielenie kumplom broni w miarę cichej i o dobrym zasięgu – będą mogli Cię ochraniać, przy okazji nie zwracając uwagi (oczywiście w granicach rozsądku) przeciwnika. W misjach, których celem jest wysadzenie w powietrze jakiejś struktury, warto także obładować jednego z żołnierzy ładunkami Satchel, dając mu jedynie karabin z niewielką ilością amunicji i przełączając aktywną broń na nóż. Oczywiście przez całą misję należy taką chodzącą bombę ochraniać, jednakże po dotarciu do celu (i wybraniu normalnej broni dla samoobrony) nie ma problemu z ewentualnym brakiem ładunków.

I ostatnia, bodaj najważniejsza rada – myślcie! Każdą misję można przejść – jak nie za trzecim czy piątym, to może za dziesiątym razem. Pośpiech jest tu najgorszym doradcą, liczy się bowiem opanowanie, myślenie taktyczne oraz szybki refleks. I pamiętajcie: Zielone Berety mogą zginąć, ale nie poddają się nigdy:)

Pooh

UZBROJENIE

AK–47
Kałasznikow

Karabin szturmowy. Chyba nie trzeba go opisywać – o „kałaszu" każdy słyszał i każdy go widział, a część z Was może nawet miała go w ręku. Zdecydowanie – hit mijającego stulecia.

SPEC OPS 2

Barrett M82
Karabin snajperski

Efektywny zasięg tej broni wynosi niemal dwa kilometry, jednak ze względu na dość skomplikowaną konstrukcję M82 przegrywa z prostszymi modelami, takimi jak LR96A1. Niezastąpiony przy likwidowaniu lekko opancerzonych celów.

Chicom
Karabin szturmowy

Chińska wersja rosyjskiego karabinu systemu Simonowa (znana także jako SKS – Samozariadnyja Karabina Simonowa), pokrewna rodzinie kałasznikowów.

Heckler&Koch 69A1K
Miotacz granatów

Miota standardowe ładunki kalibru 40 mm na odległość do 400 metrów. Idealny dla lubiących bezpieczną rozgrywkę z przeciwnikiem schowanym za węgłem.

Heckler&Koch MP5
Karabin półautomatyczny

Jeden z najpopularniejszych rodzajów uzbrojenia służb specjalnych. Strzela ogniem ciągłym lub seriami po 2–3 pociski. Lekki i poręczny.

Heckler&Koch SMG
Pistolet maszynowy

Uważany za jeden z najpopularniejszych pistoletów maszynowych używanych przez najemników. Czy trzeba lepszej rekomendacji?

LR300
Lekki karabin półautomatyczny

Broń kalibru .233 (5,56 mm według oznaczeń NATO), mogąca strzelać ogniem ciągłym lub też pojedynczo. Zasięg efektywny – 300 metrów.

LR96A1 Sniper Rifle
Karabin snajperski

Idealna broń do walki na większy dystans. Trudno nazwać go szybkostrzelnym, jednak jeśli trzeba kogoś zlikwidować z odległości około kilometra, to nie znajdziesz lepszej broni. Pupilek armii brytyjskiej.

M203
Miotacz granatów

Miotacz granatów, dołączany do karabinu M4.

M240
Karabin maszynowy

Belgijski karabin maszynowy. Montowany jest, między innymi, w czołgach M1A1 Abrams. Broń potężna, ale mało poręczna.

M249 SAW
Lekki karabin maszynowy

Zasięg teoretyczny około 3,5 kilometra, efektywny ok. 800 metrów (przy celach rozproszonych na niewielkim obszarze). Szybkostrzelność 725 strz./min. Niezły dla piechoty, jednak służby specjalne, zwłaszcza podczas „cichych" misji, chyba wolą coś mniej efektownego.

M4
Karabin szturmowy

Czysta klasyka. Może być wyposażony m.in. w celownik optyczny lub miotacz granatów. Broń dla lubiących tradycyjne rozwiązania.

NEOSTAD
Strzelba

Dwururka o potężnej sile rażenia. Tylko do walki na bardzo niewielki dystans.

OICW Prototype
Karabin szturmowy

Broń przyszłości. Do służby czynnej trafić ma około roku 2005. Założenia przyjęte przy projektowaniu tej broni (OICW to skrót od Objective Individual Combat Weapon) to zwiększenie prawdopodobieństwa trafienia w cel do ponad 50% przy odległości do 500 metrów i od 30 do 50% przy odległości do tysiąca metrów. Ma zastąpić takie karabiny, jak M4 czy M16, a przy użyciu amunicji burzącej – wyrzutnię granatów M203.

Rocky
Karabin szturmowy

Dość lekki i szybkostrzelny. Podobnie jak inne rodzaje broni z tej kategorii kwalifikuje się do walki na małą odległość.

SAS Rifle
Karabin szturmowy

Broń będąca standardowo na wyposażeniu brytyjskich oddziałów specjalnych SAS.

Steyr AUG
Karabin maszynowy

Karabin maszynowy produkowany przez austriacką firmę Steyr Daimler Puch. Znaczna część korpusu oraz magazynek (przezroczysty!) zbudowane są z plastiku. Lekka i wydajna broń.

UZI
Pistolet maszynowy

Nie muszę go chyba przedstawiać – obok „kałasza" to najpopularniejsza broń na świecie, niezastąpiona w walce na małe odległości.

Vector CR21
Karabin szturmowy

Szybkostrzelny karabin szturmowy. Najlepiej spisuje się w walce na małe odległości, dołączony celownik optyczny pozwala jednak likwidować także bardziej oddalone cele (choć może wymagać to nieco zachodu).

Take 2 Interactive

www.specops2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Diamond Viper II

Firma S3 to legenda kart graficznych – od VIRGE zaczęła się historia akceleratorów, ale później firma nie była w stanie dotrzymać kroku konkurencji i kolejne generacje SAVAGE-a lądowały na końcu tabeli testów. Czy następny model odwróci tę złą passę?

W połowie zeszłego roku źle się działo z firmą S3. Świeżo opracowany model SAVAGE 4 sprzedawał się gorzej niż źle, potwornie niedopracowane sterowniki zniechęcały każdego, kto próbował umieścić tę kartę w swym komputerze. Od siebie mogę powiedzieć tylko to, że nigdy wcześniej (ani później) nie dostałem do testów modelu, do którego była dołączona długa lista spodziewanych błędów (zapowiadano, że np. TOMB RAIDER 3 może się zawieszać w dowolnym momencie bez żadnej przyczyny). Przed producentem rysowały się nieciekawe perspektywy. Nagle gruchnęła wiadomość: S3 zapowiada nowy układ! Jak to „nowy"? Przecież poprzedni model był na rynku od zaledwie kilku tygodni! A jednak – firma zaczęła prace nad układem SAVAGE 2000 i wkrótce ogłoszono jej połączenie z wielkim producentem podzespołów, firmą DIAMOND MULTIMEDIA. W grudniu karty oparte na nowym chipie trafiły do sklepów. Niestety, nie w Polsce, bo na krajową premierę musieliśmy czekać do początku lutego. I oto jest – DIAMOND VIPER II.

Najpierw fakty. SAVAGE 2000 w VIPER–ze II taktowany jest z częstotliwością 125/155 MHz (rdzeń/pamięć). Jest to sporo mniej niż zapowiadane 200 MHz. RAMDAC – 350 MHz. Układ oferuje poczwórną jednostkę teksturującą, kompensację ruchu w odtwarzaniu DVD (na śledziu obecne jest wyjście video) i sprzętową kompresję tekstur S3TC. Ta metoda kompresji jest coraz częściej wykorzystywana przez autorów gier, użyto jej m.in. w UNREAL TOURNAMENT, QUAKE 3, jest zapowiadana w SOLDIER OF FORTUNE oraz SHOGO 2.

Kolejna cecha układu, wymieniana jednym tchem w specyfikacjach, to sprzętowe wsparcie dla operacji Transformacji i Oświetlenia. Tak jest – czyżby w końcu GEFORCE utracił monopol na tę technologię? No cóż, nie do końca, bowiem jak na razie T&L, chociaż obecne sprzętowo, nie jest jeszcze obsługiwane przez sterowniki! Wiadomo, że dotychczas prawie ZAWSZE pojawiały się jakieś problemy ze sterownikami dla kolejnych wersji SAVAGE–a, czy więc także i teraz programiści z S3 przez kilka miesięcy nie byli w stanie napisać prawidłowego interfejsu?

Spójrzmy na element najistotniejszy – wyniki testów. Cóż, naprawdę jest całkiem nieźle, zwłaszcza pod QUAKE–em 3! Szczerze mówiąc, spodziewałem się raczej rezultatów na poziomie TNT2 ULTRA, a tu osiągi ścigają się z GEFORCE! W 3DMARK 2000 wygląda to nieco gorzej i – szczerze mówiąc trudno powiedzieć, dlaczego tak jest. Być może sterowniki OPEN GL są lepiej napisane niż DIRECT X lub po prostu optymalizowano je pod „Kwaka" (co jest nawet bardziej prawdopodobne). Niewykluczone, że w chwili, gdy czytacie te słowa, sytuacja przedstawia się już nieco odmiennie. DIAMOND zapowiadał dość szybkie wypuszczenie softu obsługującego T&L – najpierw miała pojawić się stosowna wersja OPEN GL, a chwilę później DIRECT X. Pożyjemy, zobaczymy, przyznam jednak, że coraz bardziej irytuje mnie wypuszczanie na rynek modeli z niedopracowanymi sterownikami. W zasadzie od ponad roku żadna karta (no, może poza VOODOO 3) nie miała oprogramowania zapewniającego dobrą współpracę ze wszystkim. Rozumiem, presja rynku, ale takie olewanie klienta z pewnością nie poprawia wizerunku producentów.

Przejdźmy do podsumowania. Jak widać, pod pewnymi względami DIAMOND VIPER II może stanowić całkiem rozsądną alternatywę wobec modeli opartych na układach GEFORCE 256, ale sprawia wrażenie jeszcze niedopracowanego. Owszem, pod Q3 chodzi szybko, jednak nie jest to zbytnią niespodzianką – wiadomo, że każdy właśnie w tym środowisku będzie testował jej wydajność, a więc należało odpowiednio zoptymalizować sterowniki. Z drugiej strony brak driverów obsługujących sprzętowe T&L jest dość niepokojący. Zapewne szybko pojawią się one na stronach DIAMOND–a (wtedy wyniki testów powinny być jeszcze bardziej zachęcające), jednak chwilowo jeszcze ich nie ma. Nie zdziwiłbym się zbytnio, gdyby okazało się, iż produkt NVIDI–i w końcu polegnie. Nastąpi to oczywiście tylko

wtedy, gdy DIAMOND będzie wyrażał zainteresowanie dalszym rozwojem swego najnowszego dziecka, zwłaszcza że w tej chwili nie zapowiedziano jeszcze – w odróżnieniu od SAVAGE 4 – następcy modelu 2000.

Tak więc kupować czy nie? Szczerze powiem, że nie jestem do końca przekonany – zalecałbym cierpliwość. Jeśli ktoś ma dostęp do Internetu, to może chyba zaryzykować i ściągnąć później odpowiedni upgrade, ale pozostali muszą trzymać nerwy na wodzy. W tej chwili, biorąc pod uwagę ceny, nadal najrozsądniejszym wyjściem są raczej modele oparte na TNT2 lub VOODOO 3 (zwłaszcza, że ciągle tanieją) – przynajmniej ich sterowniki są już naprawdę dopracowane. Wszystkim natomiast radzę zaczekać na CeBit – zobaczymy co się tam wykluje. Kiedy będziecie trzymać ten numer w rękach, targi te powinny właśnie się zaczynać. Relacja z nich, jeśli nic nie stanie na przeszkodzie – za miesiąc.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena (z VAT): – ok. 800 zł

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium II 400 MHz wyposażonym w 64 MB RAM. Wyniki testów 3DMARK 2000 zaokrąglono z dokładnością do 5 punktów.

	DIAMOND VIPER II	GEFORCE 256	GEFORCE 256 DDR	TNT 2 ULTRA	VOODOO 3 3000
QUAKE 3 TEST 1.08 Fastest					
640x480x16 bit	75	86	95	64	67
800x600x16 bit	67	74	88	58	60
1024x768x16 bit	54	55	70	57	55
640x480x32 bit	68	77	83	57	–
800x600x32 bit	48	54	69	41	–
1024x768x32 bit	40	43	55	31	–
3DMARK 2000					
640x480x16 bit	1240	1475	1830	1050	1190
800x600x16 bit	1150	1425	1810	960	920
1024x768x16 bit	1120	1330	1690	910	920
640x480x32 bit	1210	1440	1790	1010	–
800x600x32 bit	1160	1390	1750	910	–
1024x768x32 bit	1090	1290	1700	820	–

Kamery internetowe przeżywają swój rozkwit. Punktem honoru każdego producenta peryferiów jest mieć przynajmniej jeden taki model w swej ofercie, nic więc dziwnego, że do grona producentów tego sprzętu dołączają także wytwórcy skanerów

Plustek OptiCam 500 U

PLUSTEK OPTICAM 500 U to kamera internetowa zbudowana w oparciu o moduł CCD SONY 0,25" o rozdzielczości 350 tys. punktów. Jego czułość wynosi około 25 lux, jest w stanie generować obraz o rozdzielczości do 640x480. Pole widzenia obiektywu wynosi 56 stopni, minimalna odległość obiektu – 4 cm. Całość podłączamy do komputera przez złącze USB.

Tyle teoria – w praktyce kamera daje obraz raczej średniej jakości, a ze względu na dość niską czułość. Przy pracy w zbyt słabym sztucznym oświetleniu może dojść do znacznego przekłamania kolorów oraz spadku rozdzielczości. Najlepiej, oczywiście, pracować przy świetle dziennym – wtedy obraz, choć nadal nie najlepszy, wygląda w miarę naturalnie. Według deklaracji producenta w rozdzielczości 640x480 można uzyskać transmisję do 10 klatek na sekundę, a w 352x288 – do 30. Są to jednak rzeczywiście wartości maksymalne, w praktyce dostajemy o mniej więcej jedną trzecią klatek mniej.

Do kamery dołączono zestaw podstawowego oprogramowania do zabawy z obrazem. Przede wszystkim jest to moduł VIDEO PLAYER, umożliwiający podgląd obrazu z kamery oraz jego zapis w postaci plików .avi lub pojedynczych zdjęć. Możliwy jest także zapis filmu metodą poklatkową (zdjęcie wykonywane co jakiś czas) oraz aktywacja zapisu po wykryciu ruchu. Używając PLAYER–a można także modyfikować tryby pracy kamery: ustalać rozdzielczość, ustawiać parametry obrazu czy też wybrać rodzaj źródła światła, jaki mamy w domu (fluorescencyjne, żarowe lub naturalne). Poza tym dostajemy także garść dodatkowych programów, takich jak: MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 7, LIVE EXPRESS (tworzenie wideo–maili), PHOTO CARD (projektowanie pocztówek na każdą okazję), PHOTO MAGIC (efekty specjalne na zdjęciach) oraz NETMEETING.

Podsumowując, można stwierdzić, że kamera ta dysponuje raczej umiarkowanymi możliwościami, a przy okazji jest dość droga. Szczerze mówiąc, gdybym szukał modelu o podobnych parametrach, rozejrzałbym się raczej za produktami konkurencji, bo np. modele firm PHILIPS czy LOGITECH oferują podobne (lub nawet większe) możliwości za zdecydowanie niższą cenę. Ewentualnie można zastanowić się nad nieco mniej czułym modelem OPTI PRO 300 U z elementem światłoczułym CMOS Omnivision, kosztującym prawie 150 zł mniej.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
MULTIMEDIA VISION
ul. Konstruktorska 4
02–673 Warszawa
tel. (0–22) 853–70–00
www.plustek.com.pl
Cena (z VAT): – ok. 490 zł

Kupiłeś właśnie kamerę internetową, lecz, niestety, jej użyteczność jest ograniczona długością kabla. A przecież aż chciałoby się pstryknąć kilka fotek np. w szkole czy w pracy. Hmm, aparat cyfrowy? A może jednak kamera ma coś więcej do zaoferowania?

Creative WebCam Go

WEBCAM GO to w zasadzie dwa urządzenia schowane w jednej obudowie (oraz dodatkowy mikrofon). Kontynuując linię WEBCAM, przede wszystkim jest to kamera internetowa, i jej zastosowanie – podobnie jak innych, pokrewnych urządzeń – ogranicza się jedynie do transmisji obrazu i dźwięku za pośrednictwem Sieci; bardziej profesjonalne zastosowania wyklucza relatywnie niska jakość uzyskiwanego obrazu.

Kamera działa całkiem nieźle. Oczywiście, aby uzyskać satysfakcjonującą ilość klatek na sekundę, należy zmniejszyć rozdzielczość obrazu, np. do 352x288. Przy maksymalnych 640x480 otrzymujemy raczej szybki pokaz slajdów niż płynną transmisję. Kolejny problem to nie najlepsza praca przy słabym oświetleniu. W takiej sytuacji kamera chwilami głupieje i przestaje wiernie transmitować kolory – należy wtedy wyłączyć automatykę bieli i ręcznie wyregulować odpowiednie parametry. Na szczęście jednorazowe ich ustawienie powinno ostatecznie rozwiązać ten problem, dość charakterystyczny dla większości urządzeń cyfrowych. Jeśli nie liczyć tej niedogodności, to urządzenie sprawuje się całkiem nieźle. Co prawda, jak już wspomniałem, uzyskiwany dzięki niej obraz można użyć jedynie do zastosowań sieciowych, jednakże to akurat jest wada wszystkich tego typu kamer – do jakości Digital Video jeszcze im bardzo daleko. Co ciekawe, kamera ma niegłupio rozwiązaną kwestię mocowania (po odchyleniu części z obiektywem reszta korpusu służy za podstawkę), które jest o wiele wygodniejsze niż w modelach przyklejanych do monitora czy też kładzionych na mało stabilnych podstawkach.

Interesująco przedstawia się także oprogramowanie. Poza charakterystycznym dla CREATIVE ciekawym i funkcjonalnym interfejsem oferuje ono także kilka ważnych funkcji. Przy jego pomocy można przede wszystkim nagrywać filmy oraz robić zdjęcia. Poza tym właśnie w tym miejscu dokonuje się konfiguracji wszystkich funkcji aparatu – wybiera rozdzielczość, metodę kompresji czy też ustawia parametry obrazu (nasycenie, balans bieli, ostrość). Dodatkowo można zainstalować program WEBCAM MONITOR, dzięki czemu ustawiamy kamerę w trybie detekcji ruchu – jeśli w jej polu widzenia pojawi się jakiś poruszający się przedmiot, rozpocznie ona nagrywanie. Możemy także zdefiniować pole, w którym ruch jest wykrywany, oraz z jaką czułością ma to zachodzić. Program umożliwia także nagrywanie filmów poklatkowych i tradycyjna obserwacja wzrostu kwiatów nie powinna już sprawiać problemu.

WEBCAM GO to także cyfrowy aparat fotograficzny. Niestety, akurat ta jego funkcja jest o tyle genialna, co niedopracowana, i w zasadzie ogranicza się ona jedynie do robienia dość marnej jakości zdjęć (w niewymiennej pamięci mieści się ich około siedemdziesięciu), umieszczanych następnie na stronie WWW. Składa się na to kilka przyczyn. Po pierwsze, aparat może robić zdjęcia tylko takiej jakości, jak kamera, czyli, niestety, nie najlepszej. Po drugie, po odłączeniu go od komputera użytkownik w zasadzie nie ma wpływu na tryb pracy – można jedynie włączyć samowyzwalacz i tryb zdjęć seryjnych. Reszta parametrów (stopień kompresji, rozdzielczość) jest ustawiana programowo. Ręcznie należy ustawiać także ostrość, a ponieważ urządzenie nie posiada, niestety, wyświetlacza LCD, trzeba to robić „na ślepo" – efekt zobaczymy dopiero na ekranie komputera. Nie można także, po odłączeniu kamery, kasować zdjęć zapisanych w jego pamięci.

W sumie WEBCAM GO nieźle spisuje się jako kamera i dość marnie jako aparat. I do tego ta cena! Oczywiście, producenci nie stworzyli tego modelu z myślą o fotografii – w zasadzie, poza transmisją wideo, ma służyć tylko do wykonania kilku ujęć w niskiej rozdzielczości i wrzuceniu ich na stronę. Bardziej wymagający powinni raczej zainwestować w normalny aparat cyfrowy.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CREATIVE POLSKA
tel. (0–22) 646–52–16
Cena (z VAT): – ok. 700 zł

Wydawało się Wam, że w kategorii „czego to ludzie nie wymyślą” widzieliście już wszystko? No cóż, być może ponownie uda mi się Was zaskoczyć. Oto na targach Komputer Expo 2000 miała miejsce polska premiera pewnego nowego produktu...

Wingman Force Feedback Mouse

stajemy do ręki kolejny dość niecodzienny produkt, a mianowicie mysz obsługującą sterowniki FORCE FEEDBACK. Tak jest – już nie wystarczy wbudowywanie w korpus biednego gryzonia kolejnych kółeczek przewijających zawartość ekranu czy też mnożenie przycisków. Nadszedł czas na mysz interaktywną! Stanowi ona połączenie specjalnej podkładki z siłownikami oraz przeznaczonej dla graczy stalowoszarej myszy WINGMAN GAMING MOUSE. Pierwsze wrażenie? Toż to mysz na uwięzi! Faktycznie, jest ona na stałe przymocowana do podstawki. W sumie to nic dziwnego, bo inaczej drgania sprzężenia zwrotnego można by przenosić jedynie przez ruchy sterowników wewnątrz podkładki, co byłoby raczej mało ciekawe. Dzięki temu mysz połączona jest elastycznie z podłożem przez niewidoczne na zewnątrz ramiona, zarówno odczytujące położenie manipulatora, jak też przenoszące nań (a co za tym idzie – na gracza) ruchy generowane przez komputer. W pierwszej chwili wrażenie towarzyszące ruchom kursora jest dość dziwne, dopiero po pewnym czasie człowiek zaczyna się przyzwyczajać do ograniczeń narzucanych przez połączenie.

Szczególne właściwości myszy widać już po uruchomieniu Windows, bowiem w tym momencie stają się wyczuwalne (stawiają lekki opór) wszystkie elementy pulpitu. Teraz z zamkniętymi oczami można określić położenie belek, ikon czy okienek! Podobne odczucia mają też towarzyszyć surfowaniu po necie.

LOGITECH opracował technologię Feel The Web, pozwalającą wplatać w dokumenty HTML tekstury podkreślające wygląd strony. W zależności od zdolności projektanta będzie można poczuć pod palcami elementy szorstkie czy też kleiste, o ile, oczywiście, technika ta się upowszechni. Jak na razie podobne efekty można podziwiać tylko na stronach firmowych producenta.

Przejdźmy do gier. Efekty są podobne do odczuwanych przy użyciu joysticków wyposażonych w FORCE FEEDBACK. No cóż, jeśli ktoś się w to bawił, to wie, o czym piszę, a jeśli nie... – trudno słowem pisanym przekazać odczucia towarzyszące chociażby strzałowi w plecy, oddanemu z bliskiej odległości. Tak czy inaczej, wrażenie zanurzenia się w akcji znacząco wzrasta.

Czy WINGMAN MOUSE FORCEFEEDBACK trafi do szerokiej rzeszy użytkowników? Wątpię. Pod Windows korzysta się z niej jednak mniej wygodnie niż z normalnej myszy, a co do gier, to zależy. Jeśli ktoś używa do tego normalnej myszy, to z przyjemnością powita nowe możliwości, natomiast dla zwolenników joysticków produkt ten raczej nie stanowi alternatywy. No i oczywiście – cena. Jak zwykle przy nowinkach jest dość zaporowa i raczej nie należy liczyć na jej obniżenie. W sumie propozycja ta, zapewne już od chwili trafienia na deski kreślarskie, przeznaczona była dla bardzo wąskiego grona odbiorców. Ale dobrze, że takie modele nadal powstają – w końcu kiedy kilkanaście lat temu wsadzono kulkę do pudełka i nazwano ją „myszą”, większość ludzi też zapewne spojrzała na jej twórcę z politowaniem...

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT): 500 – ok. zł

Nowym rodzajom kart graficznych poświęcamy zwykle jeden–dwa artykuły, lecz czasem zdarzają się modele wymagające więcej zainteresowania. Po materiałach o technice oraz teście pierwszych dostępnych wersji nadszedł czas na trzecie spotkanie z GEFORCE 256

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium II 400 MHz wyposażonym w 64 MB RAM. Wyniki testów 3D MARK 2000 zaokrąglono z dokładnością do 5 punktów.

	Karty z pamięcią tradycyjną				Karty z pamięcią DDR				
	MSI GEFORCE 256	GUILLEMOT PROPHET 3D	ELSA ERAZOR X	CREATIVE ANNIHILATOR	WINFAST GEFORCE 256 DDR	ELSA ERAZOR X2	CREATIVE ANNIHILATOR PRO	TNT 2 ULTRA	VOODOO 3 3000
QUAKE 3 Test 1.08 Fastest									
640x480x16 bit	81	84	86	86	90	95	93	64	67
800x600x16 bit	68	72	74	72	82	88	86	58	60
1024x768x16 bit	50	53	55	57	68	70	71	57	55
640x480x32 bit	72	75	77	75	74	83	79	57	–
800x600x32 bit	49	50	54	52	62	69	67	41	–
1024x768x32 bit	38	39	43	41	50	55	55	31	–
3DMARK 2000									
640x480x16 bit	1440	1460	1475	1460	1790	1830	1810	1050	1190
800x600x16 bit	1410	1415	1425	1420	1760	1810	1780	960	920
1024x768x16 bit	1270	1310	1330	1330	1640	1690	1690	910	920
640x480x32 bit	1390	1420	1440	1430	1750	1790	1785	1010	–
800x600x32 bit	1350	1370	1390	1380	1720	1750	1750	910	–
1024x768x32 bit	1205	1250	1290	1285	1670	1700	1695	820	–
Miejsce pod względem wydajności	4	3	1	2	3	1	2		

GeForce 256

Podsumowanie

W ciągu ostatnich dwu miesięcy na rynku pojawiło się sporo modeli kart graficznych opartych na układzie GEFORCE 256. W tym miesiącu przedstawiamy zestawienie wszystkich przetestowanych przez nas modeli. O CREATIVE ANNIHILATOR, ANNIHILATOR PRO oraz ELSA ERAZOR X mogliście przeczytać miesiąc temu. Dzisiaj do tej listy dodajemy następujące produkty: ELSA ERAZOR X2, WINFAST GEFORCE 256, GUILLEMOT 3D PROPHET DDR oraz MICROSTAR (MSI) GEFORCE 256.

Na szczególną uwagę zasługują dwa pierwsze modele. Są one zbudowane na bazie pamięci typu DDR – przypomnijmy, iż różnią się one od tradycyjnych układów sposobem korzystania z zegara taktującego. W zwykłych układach informacje są przesyłane z/do karty w momencie wznoszenia się sygnału taktującego, natomiast kości DDR mogą to robić zarówno podczas jego wznoszenia się, jak też opadania. W wyniku tego częstotliwość taktowania pamięci wynosi w nich 300 MHz (podczas gdy częstotliwość zegara pamięci osiąga wartość 150 MHz). We wszystkich modelach rdzeń taktowany był częstotliwością 160 MHz.

Trzy spośród omawianych dzisiaj kart posiadały, poza VGA, wyjście video. Dołączono do nich następujące oprogramowanie: 3D PROPHET – XING DVD PLAYER, dema MONACO GP 2, SPEED BUSTERS, SCARS oraz TONIC TROUBLE; WINFAST – zestaw programów firmy ASYMETRIX do edycji grafiki 2D, 3D oraz wideo, VDO VIDEO PLAYER, PLATINUM VR CREATOR i inne; ERAZOR X2 – DRAKAN (jedyna gra w pełnej wersji spośród wszystkich testowanych kart!), COREL DRAW i PHOTO PAINT 7, ELSA MOVIE DVD PLAYER. Niestety, nie wiadomo co jest dostarczane razem z kartą MSI GEFORCE 256, bo otrzymaliśmy jedynie „gołą" wersję beta, także sterowniki w tym przypadku ograniczały się do referencyjnego softu firmy NVIDIA – być może z tym właśnie związane są najsłabsze rezultaty testów. Spójrzmy na tabelkę. Najlepsze wyniki, zarówno w kategorii „normalnej", jak też DDR, osiągnęła ELSA. Cóż, nie od dziś wiadomo, że firma ta naprawdę dba o dopracowanie sterowników swych urządzeń. Nieco gorsze od nich okazały się testowane miesiąc temu produkty CREATIVE, następnie GUILLEMOT i WINFAST, jednakże w tej grupie różnice pomiędzy poszczególnymi modelami są raczej niezbyt wielkie. W zasadzie od peletonu odstaje tylko MICROSTAR, jednakże trudno coś więcej powiedzieć na ten temat, bo, jak już wspomniałem, karta ta chodzi na sterownikach NVIDIA, a nie własnych – być może w wersji która trafi do sklepów problem ten zostanie już zlikwidowany. Jak na razie temat GEFORCE możemy chyba uznać za zamknięty. Być może na CeBicie ukażą się jakieś nowinki przedstawione przez firmę NVIDIA, a wtedy, oczywiście, postaramy się je jak najszybciej zaprezentować. W tej chwili układ ten spotykać będziemy raczej tylko w testach porównawczych.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:

GUILLEMOT 3D PROPHET
oraz WINFAST GEFORCE 256 DDR:
GASCO INTERNATIONAL SC
ul. Juliusza Lea 210, 30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97, www.gasco.com.pl

MSI GEFORCE 256:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4, 00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01, www.tornado.com.pl

ELSA ERAZOR X2:
TCH COMPONENTS
al. Krakowska 110/114, 02–256 Warszawa
tel. (0–22) 868–22–25, www.tch.com.pl

Ceny (z VAT):
MSI GEFORCE 256 – ok. 1000 zł
GUILLEMOT 3D PROPHET – ok. 1250 zł
WINFAST GEFORCE 256 DDR – ok. 1450 zł
ELSA ERAZOR X2 – ok. 1770 zł

Gdy w ubiegłym roku firma SiS, znana wcześniej z produkcji chipsetów do płyt głównych, ogłosiła, iż zamierza wejść na rynek kart graficznych, w komputerowym światku zawrzało – w końcu w tak „nasyconym" obszarze nieczęsto pojawia się nowy konkurent

WinFast VR 300

Zapowiedzi prasowe odnośnie układu SiS 300 wyglądały, jak to zwykle bywa, bardzo szumnie. Miał on łączyć w sobie zalety w zasadzie wszystkich dostępnych w owym czasie modeli, posiadać pełen zestaw funkcji 3D (może poza Transform & Lightening – parametrów GEFORCE 256 nikt jeszcze wtedy nie opublikował) i stanowić poważną konkurencję dla VOODOO 3 oraz TNT2. Minęło trochę czasu i na początku bieżącego roku nastąpiła dość – co zaskakujące – cicha premiera. Niestety, okazało się, że (jak mawiali starożytni mędrcy) góra urodziła mysz.

Na początek garść informacji odnośnie sprzętu. SiS 300 to 128–bitowy układ wykonany w technologii 0,25 mikrona, taktowany z częstotliwością 110 MHz (rdzeń oraz pamięć), RAMDAC – 350 MHz. Na karcie umieszczono 16 MB SGRAM, a do zestawu dołączono okulary 3DVR, umożliwiające grę w środowisku trójwymiarowym. Pod względem programowym możliwości karty przedstawiają się całkiem zachęcająco. Obsługuje ona tekstury formatu 2048x2048, jednoprzebiegowe multiteksturowanie, filtrowanie anizotropowe, środowiskowy bump mapping, kompensację ruchu przy odtwarzaniu filmów na DVD. Tak więc, teoretycznie, jest to całkiem niezła karta!

Przyjrzyjmy się temu bliżej. Najpierw – bump mapping. Niby powinien być środowiskowy, ale jednak 3D MARK 2000 uparcie odmawiał jego wykrycia. No cóż, możliwe, że to wina sterowników – z tego powodu w testowanym DIAMOND VIPER II (układ SAVAGE 2000) były niedostępne wspomagane sprzętowo operacje Transform & Lightening, więc niewykluczone, że i tutaj mamy do czynienia z niedociągnięciem programistów. Istotniejszym problemem okazały się jednak wyniki testów. Zresztą spójrzcie sami: w tej chwili połowa wydajności VOODOO 3 czy też TNT 2 ULTRA pod Q3 to rezultat raczej dość żenujący. Nieco lepiej jest pod DIRECT X (czyli 3D MARK 2000), ale niewiele. Poza tym można zauważyć, że im wyższa rozdzielczość, tym gorzej. Przy rozdzielczości 1024x768 gry przypominały pokaz slajdów. Owszem, zdarza się to także przy korzystaniu z mocnych układów, jednakże tylko w sytuacjach ekstremalnego zagęszczenia obiektów na ekranie. Co tu dużo gadać – SiS 300 to układ albo mało wydajny, albo ze złymi sterownikami. Przy tym jakość grafiki jest nie najgorsza, choć czasami pojawiają się dziwne, drobne artefakty (ponownie podejrzewałbym niedopracowanie sterowników).

Na koniec zostawiłem sobie okulary 3D. Pracują one na zasadzie przesłaniania na przemian lewego i prawego oka – mózg rejestruje wtedy oba obrazy oddzielnie i składa z nich trójwymiarową całość. Brzmi to całkiem nieźle, jednak efekt jest umiarkowany. Co prawda można wykorzystać te okulary w każdej grze, jednak wrażenie głębi zazwyczaj jest dość nikłe. Dodatkowo należałoby ustawić odświeżanie karty na 120 Hz, ale w tym momencie monitor (zwłaszcza trochę starsze modele) może odmówić współpracy, spada też (i tak już marna) wydajność karty.

Można zadać sobie pytanie „Dlaczego, u licha, ktoś wypuścił na rynek tak słabą kartę?" Szczerze mówiąc – nie mam pojęcia. Owszem, jest ona tańsza od dominujących w tej chwili modeli firm NVIDIA oraz 3DFX, chyba jednak jej producent raczej nie spodziewał się, iż będzie w stanie zagrozić pozycji uznanych producentów. Można tylko mieć nadzieję, że SiS się nie podda i nadal będzie próbowała swych sił w tym segmencie rynku, więc być może za jakiś czas otrzymamy sensowny produkt, jednak w tej chwili zachęcałbym potencjalnych kupców do zwrócenia uwagi na coś innego.

Pooh

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium II 400 MHz wyposażonym w 64 MB RAM

	WINFAST VR300	GEFORCE 256	TNT 2 ULTRA	VOODOO 3 3000
QUAKE 3 Test 1.08 Fastest				
640x480x16 bit	35	86	64	67
800x600x16 bit	32	72	58	60
1024x768x16 bit	23	57	57	55
640x480x32 bit	32	75	57	–
800x600x32 bit	21	52	41	–
1024x768x32 bit	18	41	31	–
3DMARK 2000				
640x480x16 bit	930	1464	1050	1190
800x600x16 bit	820	1420	960	919
1024x768x16 bit	720	1330	910	916
640x480x32 bit	905	1430	1010	–
800x600x32 bit	810	1382	910	–
1024x768x32 bit	620	1285	820	–

Sprzęt do testów dostarczyła firma:

GASCO INTERNATIONAL SC
ul. Juliusza Lea 210
30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl
Cena (z VAT): – ok. 500 zł

Marka THRUSTMASTER znana jest graczom od lat. Doskonała jakość i nowe technologie to główne cechy przypisywane amerykańskiej firmie. Niestety, dotychczas jej produkty były w Polsce raczej nieznane, ale miejmy nadzieję, że już wkrótce się to zmieni

Kierownice

Thrustmaster

Do testów otrzymaliśmy dwie kierownice. Tańsza z nich to FORMULA SPRINT. Niezbyt duża podstawa skrywa porządny system mocowania do stołu – po postawieniu na blacie należy dokręcić i docisnąć dwie klamry na spodzie urządzenia. Dzięki temu całość jest nieruchoma i solidnie przytwierdzona, więc nawet najdziksze ewolucje nie powinny wpłynąć na jej stabilność. Oczywiście, rozwiązanie takie ma swoje wady – kierownica potrzebuje sporo miejsca na zamocowanie. Szkoda, że nie wprowadzono alternatywnej metody, czyli trzymania kierownicy na fotelu czy krześle, między udami – wbrew pozorom jest to całkiem wygodne.

Trójramienne koło kierownicy jest wystarczająco grube, a na odcinkach bocznych gumowane (czy coś stało na przeszkodzie, by pokryć gumą całość?). Na ramionach poziomych znajdują się cztery przyciski, z tyłu natomiast umieszczono dwie dźwigienki, służące do kontroli zmiany biegów lub przyspieszenia (oraz – jeśli tylko gracz sobie tego zażyczy – innej dowolnej funkcji). Można się przyczepić do ergonomii koła, bo nieco inaczej rozmieszczone przyciski poprawiłyby komfort używania kierownicy. Gdyby znajdowały się kilka centymetrów wyżej, wciskanie ich nie powodowałoby konieczności niewygodnego wyginania kciuka ku dołowi. Oczywiście, do podstawy dołączamy plastikowe pedały. Niestety, umieszczono je nieco zbyt blisko siebie (no, chyba że obsługuje je ktoś o bardzo małych stopach – wtedy wszystko powinno być OK). W ogóle model ten, ze względu na swe proporcje, sprawia wrażenie stworzonego z myślą o raczej młodszych użytkownikach. Mimo to kierownica spisuje się dobrze – pewnie leży w dłoni, działa precyzyjnie, a przy mocniejszych skrętach koła czujemy dość znaczny opór (kąt obrotu wynosi około 90 stopni w każdą stronę), ograniczający nasze zapędy na szosie.

Thrustmaster Formula Sprint

Drugi model to bardziej zaawansowana FORMULA PRO. Już na pierwszy rzut oka widać, że ma solidniejszą budowę. Wszystko tu jest większe, potężniejsze oraz, co równie ważne, sprawia wrażenie bardziej dopracowanego. Metoda mocowania jest taka sama jak w wyżej omawianej wersji, trzeba tylko pamiętać, aby przed przykręceniem do stołu podłączyć na spodzie podstawy kabel prowadzący do pedałów i wejścia game–portu.

Koło kierownicy ma podobny kształt do opisanego powyżej, jest jednak w całości pokryte gumą – każdy, kto kiedykolwiek korzystał z tego typu urządzeń, wie jakie to ważne (zwłaszcza w momencie, gdy dłonie, znużone kierowaniem, zaczynają spływać potem). Jej kąt obrotu jest także większy, wynosi około 110–120 stopni w obu kierunkach.

Na ramionach koła znajdziemy tylko dwa przyciski, jednak są one umieszczone wygodniej niż w modelu SPRINT. Z tyłu koła brak także dźwigienek zmiany biegów, jednak w bocznej części podstawy umieszczono stosowną wajchę. Które z tych rozwiązań jest wygodniejsze, pozostawiam ocenie czytelników, wydaje mi się jednak, że nic nie stało na przeszkodzie, by użyć obu rozwiązań, wybierając ewentualnie aktywny tryb oddzielnym przełącznikiem. W modelu PRO lepiej zaprojektowano także pedały. Umieszczone są one na, lekko licząc, przynajmniej trzy razy większej podstawie niż wspomniane wyżej, zadbano także o ich szersze rozmieszczenie.

Kierownica ta, podobnie jak tańszy model, pracuje bardzo dobrze. Zastosowano w niej nieco słabsze sprężyny ograniczające skręt koła, co poprawia nieco komfort jazdy, jednakże wymaga to od gracza większego wyczucia podczas prowadzenia pojazdu.

W sumie model droższy okazuje się, jak to zwykle bywa, nieco lepszy. Brakuje w nim w zasadzie tylko Force Feedback, jednak taki dodatek zwykle podnosi cenę dowolnego produktu od 50 do 100 procent. Mam jednak nadzieję, że i takie, najbardziej rozbudowane egzemplarze THRUSTMASTER–a będą w Polsce oferowane.

Pooh

Thrustmaster Formula Pro

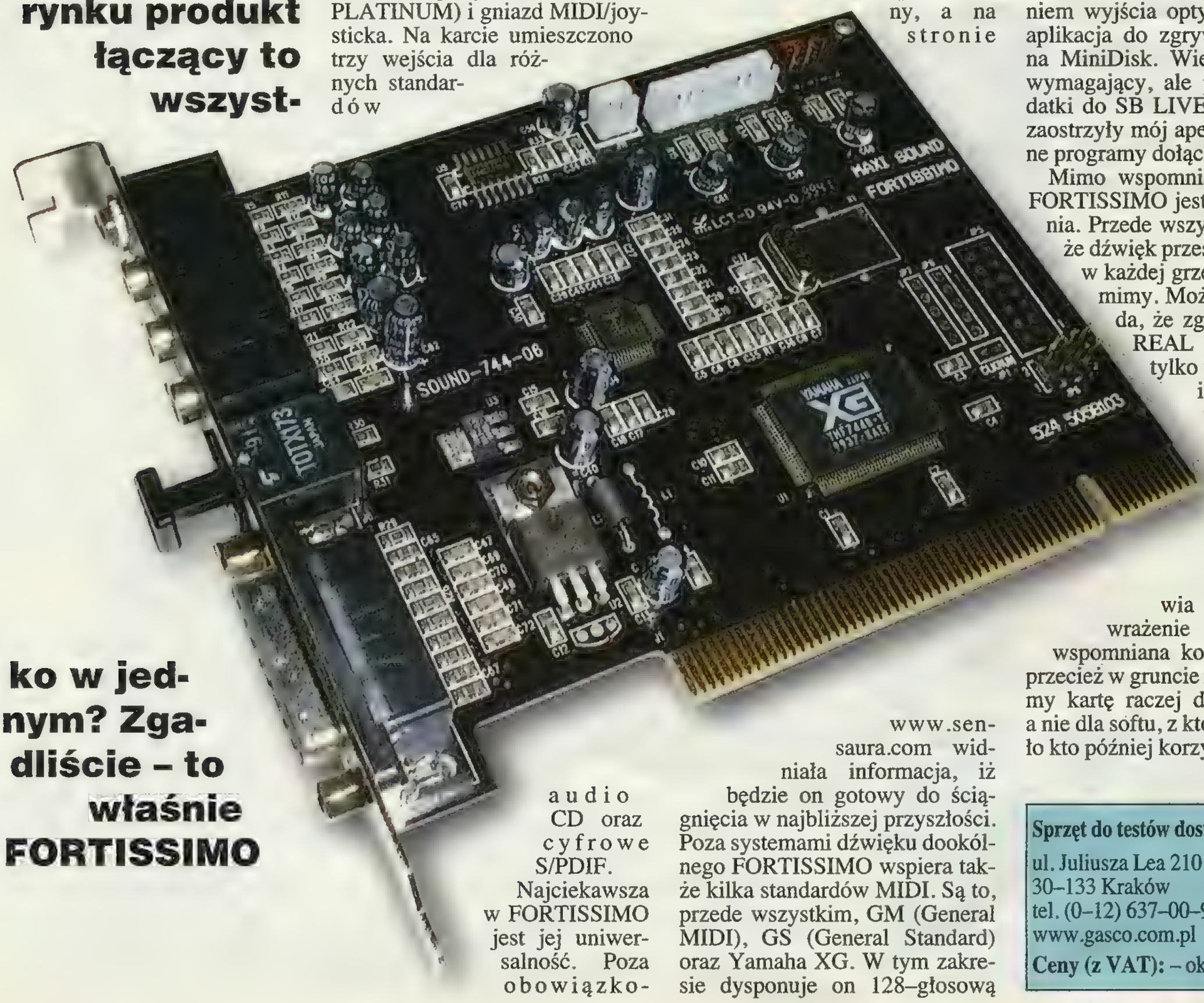
Sprzęt do testów dostarczyła firma:
AB SA
ul. Kościerzyńska 32
51–416 Wrocław
tel. (0–71) 324–05–00
www.ab.pl

Ceny (z VAT):
THRUSTMASTER FORMULA PRO – 262 zł
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT – 341 zł

ENVIRONMENTAL AUDIO EXTENSIONS, AUREAL 3D, SENSAURA, DIRECT SOUND 3D – od ilości dostępnych na rynku standardów dźwięku przestrzennego może rozboleć głowa. Czy znalazłby się na rynku produkt łączący to wszystko w jednym? Zgadliście – to właśnie FORTISSIMO

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

Firma GUILLEMOT znana była dotychczas głównie z kart dźwiękowych przeznaczonych dla bardziej wymagającego użytkownika, takich jak np. MAXI SOUND ISIS. Pomyślano jednak także o mniej zasobnych klientach i stworzono naprawdę ciekawy model FORTISSIMO. Zacznijmy od sprzętu. Karta zbudowana jest w oparciu o procesor YAMAHA YMF744. Parametry generowanego dźwięku są standardowe – 16 bitów, częstotliwość samplowania do 48 KHz. Karta obsługuje pełny duplex (możliwość jednoczesnego nagrywania i odtwarzania). Na śledziu znajdziemy cztery gniazda minijack wejścia (liniowe i mikrofon) oraz wyjścia (głośniki przód/tył), do tego dochodzi cyfrowe wyjście optyczne (niestety, bez kabelka – ale jak do tej pory znalazłem go tylko w SB LIVE! PLATINUM) i gniazd MIDI/joysticka. Na karcie umieszczono trzy wejścia dla różnych standardów audio CD oraz cyfrowe S/PDIF.



Najciekawsza w FORTISSIMO jest jej uniwersalność. Poza obowiązkowym DIRECT SOUND 3D jest ona zgodna z AUREAL3D 1.0 oraz, dzięki interfejsowi SENSAURA, z EAX 2.0. Poza tym, właśnie dzięki SENSAUR–ze, posiada kilka funkcji, których pozbawiona jest konkurencja. Są to, przede wszystkim, MACRO FX (lepiej oddaje bliskie źródła dźwięku) oraz ZOOM FX (dzięki niemu duże emitery dźwięku, takie jak np. pociąg, brzmią bardziej naturalnie – źródło zostaje zamienione z punktowego na wielomiejscowe). Więcej informacji na ten temat znajdziecie w artykule „Jaka to melodia?”, wydrukowanym w bieżącym numerze. Niestety, brak jest VIRTUAL EAR – modułu pozwalającego przenieść do komputera parametry rzeczywistego ucha gracza. W chwili oddawania materiału do druku nie był on jeszcze dopracowany, a na stronie www.sensaura.com widniała informacja, iż będzie on gotowy do ściągnięcia w najbliższej przyszłości. Poza systemami dźwięku dookólnego FORTISSIMO wspiera także kilka standardów MIDI. Są to, przede wszystkim, GM (General MIDI), GS (General Standard) oraz Yamaha XG. W tym zakresie dysponuje on 128–głosową polifonią (w tym 64 głosy generowane sprzętowo). Do naszej dyspozycji oddano 676 instrumentów oraz 21 zestawów perkusji. Do karty dołączono niezbyt imponujący (chociażby w porównaniu z tym, co wraz ze swoimi produktami oferuje CREATIVE czy DIAMOND) zestaw programów. Szczerze mówiąc, sprawia on wręcz ubogie wrażenie. Znajdziemy tu prosty „kombajn” MEDIA STATION, odtwarzający płyty CD, pliki .wav oraz MIDI. Do tego dochodzi odtwarzacz i mikser YAMAHA XG STUDIO, program ACID DJ do intuicyjnego tworzenia muzyki i... tyle. Jak widać, to niezbyt wiele, i choć jedna mała gierka byłaby mile widziana. Szczerze mówiąc, najbardziej byłem ciekaw VIRTUAL EAR, ale jest jeszcze niedopracowane. Przydałaby się także, w związku z umieszczeniem wyjścia optycznego, jakaś aplikacja do zgrywania muzyki na MiniDisk. Wiem, że jestem wymagający, ale po prostu dodatki do SB LIVE! dość mocno zaostrzyły mój apetyt na porządne programy dołączane do kart...

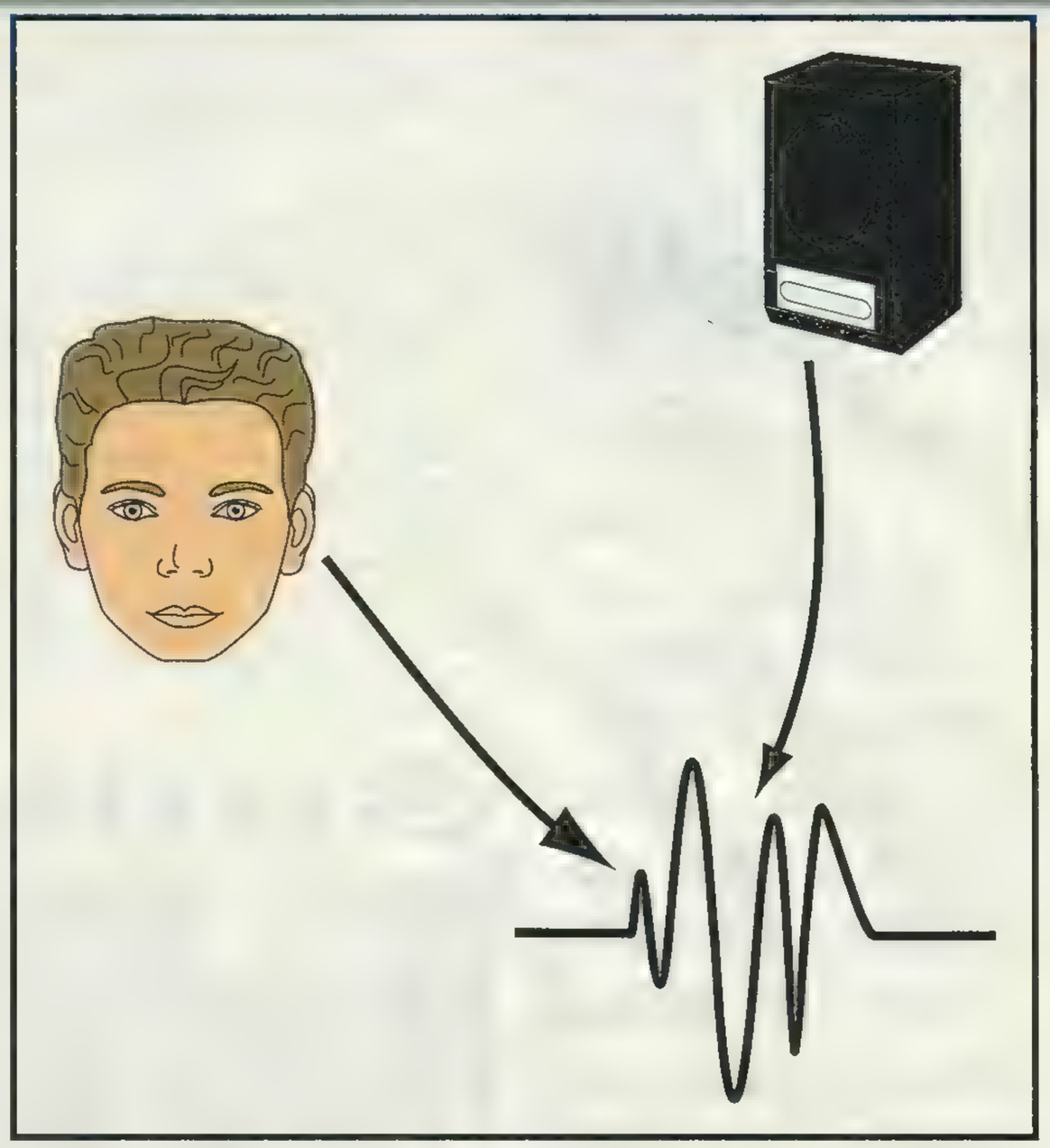
Mimo wspomnianych braków FORTISSIMO jest warta polecenia. Przede wszystkim dlatego, że dźwięk przestrzenny działa w każdej grze, jaką uruchomimy. Może trochę szkoda, że zgodność z AUREAL 3D dotyczy tylko wersji 1.0 tego interfejsu, ale w końcu nie można mieć wszystkiego. Poza tym karta działa naprawdę nieźle. Co prawda sprawia nieco gorsze wrażenie ogólne niż wspomniana konkurencja, ale przecież w gruncie rzeczy kupujemy kartę raczej dla niej samej, a nie dla softu, z którego i tak mało kto później korzysta.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
ul. Juliusza Lea 210
30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl
Ceny (z VAT): – ok. 260 zł

Temat dźwięku przestrzennego bywa traktowany nieco po macoszemu i zapewne niewielu z Was zdaje sobie sprawę, jak skomplikowanym procesem jest stworzenie systemu audio umożliwiającego całkowite zanurzenie się w środowisku gry. A o tym jest ten artykuł

Jak to się właściwie dzieje, że karty dźwiękowe są w stanie wygenerować dźwięk, który odbieramy jako przestrzenny (czyli jesteśmy w stanie określić jego położenie w trójwymiarowym świecie)? Wiąże się to bezpośrednio z naszą fizjologią. Mózg interpretuje docierające do uszu fale dźwiękowe biorąc pod uwagę dwa podstawowe parametry. Po pierwsze, chodzi o opóźnienie – fala dźwiękowa dociera do jednego ucha ułamek sekundy wcześniej niż do drugiego. Różnice są minimalne, ale jednak istnieją. Po drugie, ważne jest stłumienie – ucho bardziej oddalone od źródła dźwięku odbiera go ciszej niż bliższe. Z opóźnieniem wiąże się też inna ciekawa cecha. Abyśmy zauważyli różnicę w czasie dotarcia do obu uszu słuchacza danej fali dźwiękowej, musi być ona odpowiednio krótka (czyli mieć wysoką częstotliwość – tylko wtedy np. lewe ucho odbiera szczyt fali, podczas gdy do prawego zaczyna docierać dopiero jej ramię wznoszące). Przy falach o niskiej częstotliwości (powiedzmy – 30 Hz) mózg przestaje dostrzegać między nimi różnicę. W efekcie dość łatwo możemy zlokalizować źródło dźwięku o wysokiej częstotliwości, a słabo – o niskiej. Wniosek praktyczny? Głośniki średnio–wysokotonowe



HRTF – porównanie danych dźwiękowych ze źródła i z mikrofonów umieszczonych w głowie manekina pozwala uzyskać zestaw funkcji opisujących sposób, w jaki słyszymy (HRTF)

Karty wykorzystujące opisywane technologie. Odpowiednio: EAX – CREATIVE LIVE! PLATINUM, SENSAURA – TERRATEC SOUNDSYSTEM DMX, AUREAL 3D – DIAMOND MONSTERSOUND 300

powinny być skierowane membraną w kierunku słuchacza, natomiast subwoofer można postawić gdziekolwiek, choćby na podłodze.

Ze względu na ów sposób odbierania dźwięku przez człowieka tworzy się tzw. HRTF – Head–Related Transfer Fuction, czyli, w wolnym tłumaczeniu, Związane z Głową Funkcje Przeniesienia (Dźwięku). Jest to zestaw funkcji określających w jaki sposób sygnał monofoniczny docierający z danego punktu w przestrzeni jest odbierany przez każde ucho słuchacza. W praktyce oblicza się to ustawiając w wyciszonym pomieszczeniu manekin z precyzyjnie wymodelowanymi małżowinami usznymi, w jego otworach słuchowych umieszcza się mikrofony, a w określonym punkcie (o znanej odległości i kącie względem modelu) stawia głośnik i rozpoczyna emisję dźwięku. Komputer odbierający sygnał z mikrofonów oblicza różnicę pomiędzy obiema falami i zapisuje ją. Czynność należy powtarzać aż do pokrycia całej przestrzeni – po 360 stopni wokół każdej osi. Następnie, na podstawie informacji dostarczanych przez program, odpowiedni API (Application Programming Interface – Interfejs Programowania Aplikacji, czyli program odpowiedzialny za komunikowanie się np. gry z resztą komputera – jak DirectX, Glide czy OpenGL) oblicza położenie źródła dźwięku i słuchacza, przetwarza odpowiedni plik dźwiękowy i wysyła go do głośników. Bardziej zaawansowane systemy biorą pod uwagę także środowisko, w którym odbywa się gra (tzn. czy jest to jaskinia, hangar czy też sala balowa) i na podstawie dodatkowych danych obliczają kolejne zniekształcenia dźwięku związane z jego odbijaniem się (reverb) od ścian, tłumieniem itd.

Direct Sound 3D

Jak zwykle na początku był MICROSOFT. Począwszy od DirectX 5.0 udostępnił on programistom środowisko tworzenia dźwięku dookólnego – DIRECT SOUND 3D. Jednakże technologia tam zawarta (i właściwie istniejąca w niezmienionej formie aż do dziś) była dość prymitywna, umożliwiała bowiem jedynie przestrzenne zlokalizowanie źródła dźwięku, bez możliwości jego modyfikacji – tego rodzaju manipulacje wykonują dopiero API opisane poniżej; wszystkie one (poza AUREAL 3D) wywodzą się z DS3D. Dopiero następca wersji 7.0 ma zawierać pełen zestaw instrukcji określających parametry dźwiękowe środowiska gier.

Environmental Audio Extensions

EAX to interfejs stworzony przez firmę CREATIVE z myślą o kartach z rodziny LIVE!. Właściwie to od nie-

Environmental Audio™ by CREATIVE®

go zaczęło się szaleństwo związane z dźwiękiem 3D, bo wcześniej technologia ta była niezbyt dopracowana i w gruncie rzeczy nieznana szerszej publiczności. EAX (w chwili obecnej dostępny w wersji 2.0) jest stale rozbudowywany. Początkowo zarzucano mu (w porównaniu z AUREAL-em 3D) zbyt małą elastyczność, jednakże wraz z kolejnymi wersjami oprogramowania (odpowiedzialny za dźwięk procesor EMU 10K1 pozostaje niezmieniony) sytuacja ulega poprawie. Interfejs ten opiera się na 26 zdefiniowanych przez producenta parametrach

Jaka to melodia?

Technologie dźwięku 3D

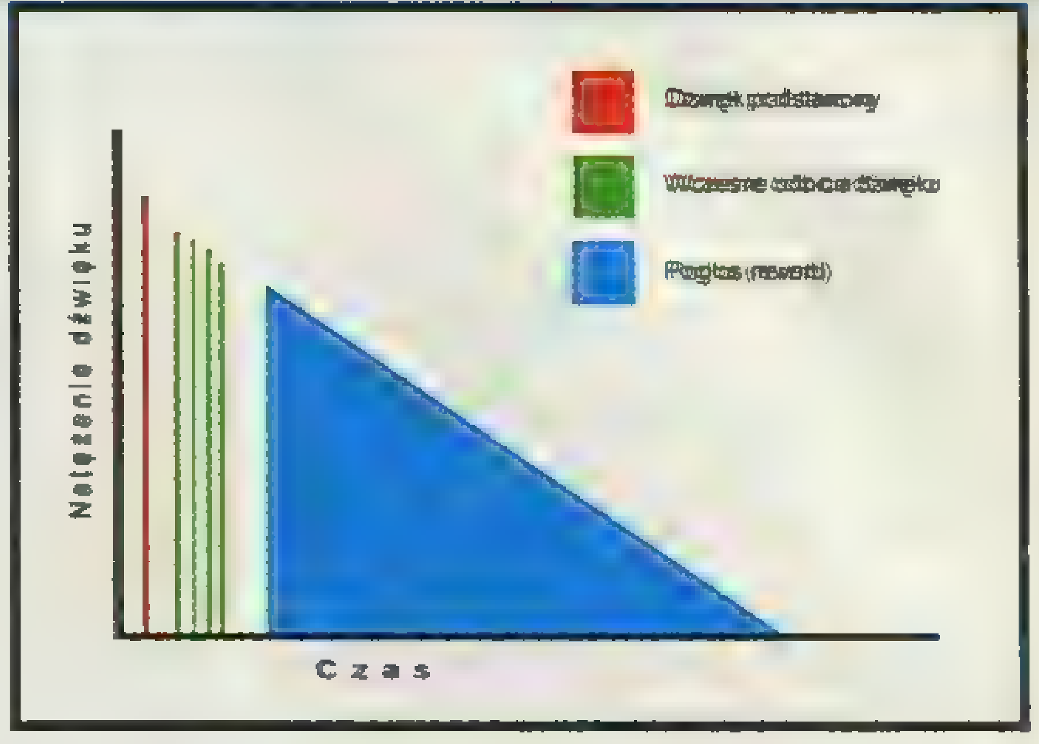
dźwiękowych pomieszczenia. Odpowiadają one m.in. łazience, sali koncertowej, kamiennemu korytarzowi itd. Wydawać by się mogło, że to mało, jednakże profile te mogą być w pewnym stopniu modyfikowane. Do każdego z nich można dołożyć np. dodatkowe echo, zmienić wygasanie dźwięku czy też jego częstotliwość. Począwszy od EAX 2.0 dostępne są także funkcje zamykania i zasłaniania źródła dźwięku (occlusion & obstruction) – pierwsza z nich używana jest w chwili, gdy dźwięk dochodzi np. zza ściany, a druga, gdy pomiędzy źródłem a słuchaczem znajduje się jakaś duża przeszkoda. Wersja 3.0 (zapowiadana już prawie od roku!) ma posiadać, poza poprawionymi modelami pomieszczeń, możliwość używania rozmytych punktów odbicia (używa się ich podczas obliczania przenikania fali dźwiękowej z jednego środowiska w drugie) oraz poprawione algorytmy wygasania dźwięku wraz ze wzrostem odległości.

Sensaura

Kolejna technologia została opracowana przez firmę SENSAURA. Składa się na nią kilka modułów wnoszących nowe możliwości do opracowywania dźwięku przestrzennego. Przede wszystkim otrzymujemy tu środowisko ENVIRONMENT FX, pokrewne i zgodne z wyżej opisanym EAX, nie ma więc sensu powtarzanie tych samych informacji – ciekawsze są inne moduły. MACRO FX umożliwia lepsze symulowanie źródeł dźwięku znajdujących się tuż przy słuchaczu, takich jak np. świszczący wiatr czy też słowa szeptane wprost do ucha. Efekt uzyskiwany jest dzięki dokładnej analizie mocy dźwięku w zależności od odległości źródła od każdego z uszu słuchacza. Przestrzeń wokół głowy dzielona jest na kilka stref: daleką i średnią (od 1 metra do 20 centymetrów), bliską (poniżej 20 cm, oddzielnie dla lewego i prawego ucha) oraz najbliższą (wewnątrz głowy) – w zależności od tego, w której z nich znajduje się źródło dźwięku, używany jest inny, za każdym razem nieco modyfikowany zestaw funkcji. Kolejny element omawianego środowiska to ZOOM FX. Dokonuje on filtracji widma dźwięku, zapisanego najczęściej w formacie .wav, i tworzy kilka wirtualnych źródeł emisji. Dzięki temu zamiast np. punktowych odgłosów śmigłowca słyszymy oddzielnie jego wirnik, rotor ogonowy itd. Technika ta może być także wykorzystywana np. do tworzenia efektu rozległego pola dźwiękowego (czyli jakby kilku dodatkowych wirtualnych głośników) pożądanego np. w systemie Dolby Digital. Do tego wszystkiego dochodzi element nazwany VIRTUAL EAR, umożliwiający pełną indywidualizację dźwiękowego środowiska 3D. Wszystkie karty obsługujące dźwięk przestrzenny opierają swe obliczenia na standardowym modelu słuchacza zapisanym w HTRF. No właśnie – standardowym. A przecież wystarczy jeden rzut oka, by uświadomić sobie, że nie wszyscy jesteśmy tacy sami. Używając VIRTUAL EAR można dostosować parametry pracy karty do własnej budowy anatomicznej, ustawić wielkość małżowiny usznej, jej głębokość itd. Niezłe, nieprawdaż?

Aureal 3D

System AUREAL 3D (A3D) bazuje na nieco innej technice tworzenia dźwięku niż opisane powyżej. Tam programista za każdym razem dysponuje pewnym ograniczonym zestawem „środowisk brzmienia", takich jak np. sala koncertowa, jaskinia czy też mieszkanie. Wiążą się z tym pewne ograniczenia. Nie można ot, tak sobie wymyślić jakiejś lokacji – trzeba korzystać z gotowych, choć modyfikowalnych ustawień. A3D (w tej chwili dostępny w wersji 2.0) oferuje nieco więcej. W tym przypadku sterownik tworzy jakby dźwiękowy obraz pomieszczenia, w którym aktualnie znajduje się bohater. Generowana jest, podobna do wizualnej, trójwymiarowa mapa audio. Brane są w niej pod uwagę materiały, z jakich wykonane jest dane pomieszczenie. Oczywiście, programista nie pisze np.: „makatkowy kilimek na ścianie, sufit pokryty chropawym tynkiem" lub „gładka glazura w łazience", bo byłoby to raczej bez sensu. Podawane są za to parametry ścian, podłóg, drzwi, skał itd. – na ile odbijają one dźwięk, jakie częstotliwości pochłaniają, w jakim stopniu fala dźwiękowa może przez nie przenikać. Następnie do akcji wkracza technologia WAVETRACE – śledzony jest przebieg fali dźwiękowej od źródła do słuchacza i wyliczane są jej wszelkie możliwe zniekształcenia, takie jak odbicie, zmiana częstotliwości czy też pochłonięcie. Pod uwagę brane są także przeszkody, np. tłumiące dźwięk drzwi. A3D 2.0 może śledzić równocześnie 16 źródeł dźwięku i analizować 64 punkty odbicia/pochłonięcia.



Na podstawie dźwięku podstawowego systemy EAX i SENSAURA określają sposób wygaszania fali dźwiękowej w danym pomieszczeniu

Brzmi to bardzo zachęcająco, ale, niestety, nie ma róży bez kolców. Śledzenie fali, zamiast używania do jej modyfikacji stałego zestawu funkcji, pociąga wzrost zapotrzebowania na moc obliczeniową. Co prawda nie jest to zbyt znaczący skok, ale ocenia się, że w porównaniu z EAX, wymagającym około 5% mocy procesora głównego, A3D zabiera jej około 10–12%. Tak więc, gdyby ktoś miał wątpliwości, już chyba wiadomo, dlaczego podczas testowania kart graficznych na „Kwaku" należy wyłączyć efekty dźwiękowe?

Który system wybrać? No cóż, wbrew pozorom nie jest to takie trudne, bo na dobrą sprawę większość z nich oferuje podobne doznania. Chyba najpopularniejszy w tej chwili jest EAX, a najbardziej zaawansowane to SENSAURA i A3D – w grach najczęściej znajdziemy EAX. Podejrzewam zresztą, że jak zwykle wszystkich pogodzi MICROSOFT, umieszczając niezbędne polecenia w kolejnej wersji DirectX. W chwili obecnej przy zakupie należy się kierować przede wszystkim jakością karty i jej ceną – model od znanego producenta nie powinien sprawić zawodu. A najlepiej, oczywiście, przed kupnem osobiście odsłuchać (przetestować) daną kartę.

Pooh

Poszczególne API wykorzystują m.in. następujące karty:

EAX:
- CREATIVE LABS SOUNDBLASTER LIVE! PLAYER 1024
- CREATIVE LABS SOUNDBLASTER LIVE! PLATINUM

SENSAURA:
- DIAMOND MX400
- GUILLEMOT MAXI SOUND FORTISSIMO
- YAMAHA XG-QUAD
- YAMAHA 192
- DIGITAL YAMAHA 192 XG
- VIDEOLOGIC SONICSTORM PRO
- HOONTECH SOUNDTRACK DIGITAL XG
- POWERCOLOR BATON 724
- LABWAY XWAVE D2X SERIES
- LABWAY XWAVE J8X SERIES
- A-OPEN AW744
- A-OPEN AW300
- A-TREND XWAVE-192
- INNOWARE ESS MAESTRO-2 PCI SOUND CARD

AUREAL 3D:
- AUREAL INC. SQ2500
- DIAMOND MONSTER SOUND MX300
- HI-VAL PCI 576
- I/OMAGIC MAGICWAVEV2
- TURTLE BEACH MONTEGO A3D II
- TERRATEC PROMEDIA XLERATE PRO
- VIDEOLOGIC SONICVORTEX2
- XITEL STORM PLATINUM

Historia ostatniego stulecia to obszerny materiał. Na dzień dzisiejszy wszystko to, co przytrafiło się ludzkości w tym najbardziej niezwykłym okresie jej historii, jest dla nas ciągiem wydarzeń, które zmieniają się w szalonym tempie, jak obrazki w kalejdoskopie

MULTIMEDIALNA

Kronika XX Wieku

Na rynku książkowym i prasowym już od dłuższego czasu pojawiają się, lepsze lub gorsze, opracowania zdarzeń, jakie miały miejsce w XX wieku. Użytkownicy komputerów także doczekali się takiego właśnie opracowania: niedawno na polskim rynku ukazała się niedawno naprawdę doskonała pozycja. KRONIKA XX WIEKU, bo tak brzmi jej tytuł, to bardzo rzetelny program wydany na licencji angielskiego wydawnictwa DORLING KINDERSLEY, a dzięki firmie OPTIMUS PASCAL MULTIMEDIA doskonale spolszczony oraz uzupełniony o wydarzenia istotne dla Polaków.

Po uruchomieniu KRONIKI zostajemy przeniesieni do „pokoju rozmaitości". Takie rozwiązanie nie jest już nowatorskie, ale chyba się sprawdza. Rozglądając się po tym pomieszczeniu łatwo można dojść do wniosku, że... dawno tu nikt nie sprzątał. Czego tu nie ma – wszędzie widać kalendarze, zdjęcia, notki, mamy też telewizor i ogromne szuflady z aktami! Łatwo się zagubić wśród tego bogactwa informacji, jeśli jednak są wśród Was tacy, którzy nie lubią poszukiwać interesujących ich danych w tak ogromnym bałaganie, to proszę się nie martwić – z myślą o takich właśnie użytkownikach twórcy programu przygotowali specjalny pasek nawigacyjny. Przyznam, że jest on bardzo przydatny i umożliwia szybkie przeskakiwanie pomiędzy poszczególnymi działami. Wydarzenia znajdujące się na krążku umieszczone zostały w powiązanych ze sobą blokach tematycznych, wśród których znalazł się dział „Biografie", przybliżający sylwetki najbardziej znanych ludzi XX wieku. Wierzcie mi – dział ten przygotowano bardzo dokładnie, nie zabrakło tu nawet muzyków i sportowców, którzy wywarli jakiś wpływ na naszą historię! Kolejna kategoria to „Kalendarz"; tutaj możemy wybrać dowolny rok, a następnie przyjrzeć się, niemalże dzień po dniu, wydarzeniom, jakie miały wtedy miejsce. Dobrym rozwiązaniem było też stworzenie bloku, który zatytułowano „Wiek XX w pigułce". Znalazło się tu osiem obszernych działów, które według twórców programu miały największy wpływ na obraz świata u schyłku drugiego tysiąclecia. Na pewno nie każdy z aprobatą przyjmie to, że na niektóre bloki poświęcono więcej miejsca, na inne natomiast mniej, niemniej jednak wszystkie te opracowania są rzetelne i szczegółowe. Może o tym świadczyć fakt, że program otrzymał pozytywne opinie naukowców (prof. dr. hab. Adama Suchońskiego i mgr. Jerzego Liszewskiego) i został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MEN do użytku szkolnego. Inną, chyba największą zaletą tego produktu jest sposób, w jaki potraktowano tutaj opisywane wydarzenia. Gdy na przykład przeglądamy informację z działu „Wydarzenia miesiąca" o tym, że Nixon wysyła wojsko do Kambodży, to dowiadujemy się też, że w tym samym czasie nastąpił rozpad grupy The Beatles. Wszystkie te elementy i takie potraktowanie tematu wpływają bardzo pozytywnie na komfort pracy z KRONIKA-mi XX WIEKU.

Niektóre wydarzenia pozornie wydają się być nieistotne, lecz nadają pewnego smaku i kolorytu suchym faktom historycznym. W programie znalazło się około 6 000 artykułów i kilka tysięcy zdjęć, trzy godziny archiwalnych nagrań dźwiękowych, animacje oraz kilkadziesiąt sekwencji filmowych. Dzięki temu możemy obejrzeć np. oficjalne przemówienie gen. Wojciecha Jaruzelskiego, w którym informuje obywateli o wprowadzeniu „koniecznego" stanu wojennego. Jakość filmów jest niezła, a dodatkowo można je powiększyć do pełnego ekranu.

Wszystkie te elementy sprawiają, że KRONIKA XX WIEKU jest programem wybitnym i bardzo ciekawym. Interesująca szata graficzna, miłe środowisko obsługi i ogrom posegregowanych informacji to powody, dla których produkt ten jest pozycją obowiązkową w biblioteczce każdego użytkownika komputera.

Kynes

Program do testów dostarczył:
Optimus Pascal SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena z VAT – 169 zł

Podróże fascynują każdego z nas, bo któż nie chciałby na własne oczy zobaczyć pełnych przepychu ulic Paryża, zanurzyć się w miejską dżunglę Meksyku, podziwiać zachwycające zabytki Pragi lub pstryknąć sobie fotki na Tower Bridge w Londynie?

Wirtualna Podróż

Londyn

Chyba każdy ma takie marzenia? Wiadomo jednak, że nie wszystkich stać na podobne wojaże, a jeśli nawet ktoś jest w stanie wyłuskać jakieś pieniążki, to po odwiedzeniu konkretnego miasta ma często mieszane uczucia. Dlaczego? Ponieważ czuje niedosyt, podróż wydaje się zbyt krótka, a przewodnicy są tendencyjni i nudni. Z myślą o takich właśnie ludziach OPTIMUS PASCAL SA postanowił rozpocząć wydawanie serii przewodników poświęconych podróżom, a konkretnie wycieczkom po stolicach najczęściej odwiedzanych państw. Pierwsze miasto z tej serii to Londyn – stolica Wielkiej Brytanii. Jeśli jesteś zainteresowany tym pięknym miejscem, to myślę, że czas najwyższy rozpocząć wirtualną podróż.

Po uruchomieniu przewodnika przyjemny kobiecy głos poinformuje, w jaki sposób poruszać się w wirtualnym

świecie programu. Wędrówkę rozpoczynasz w Magazynie Osobliwości. Tutaj można obejrzeć plan architektoniczny Londynu, zapoznać się z historią miasta, przyjrzeć się przeróżnym osobistościom, które zasłużyły się w jego historii. Oczywiście jest także możliwe przejście do planu, na którym zaznaczono wszystkie dzielnice miasta, wraz z wszelkimi atrakcjami. Twórcy postanowili nie przedstawiać nam jedynie zabytki miasta, ale także miejsca, których może poszukiwać każdy normalny turysta. Dlatego na planie znalazły się wszelkie parki, sklepy, hotele, restauracje oraz puby. Wszystko to jest bardzo ładnie omówione i przedstawione. Przypuśćmy, że chcemy się dowiedzieć czegoś o „Ye Olde Cheshire Chesse" (to taki zabytkowy pub). Program pokaże nam krótką notkę o jego historii, znajdziemy także opis wnętrza, jak również dowiemy się, że piwko popijali tu kiedyś Mark Twain i Wolter. Jeśli jesteśmy leniwi i nudzi nas oglądanie planu w poszukiwaniu ciekawych miejsc, możemy kontynuować podróż

słynnym piętrowym autobusem. W trakcie tej przejażdżki miła przewodniczka będzie opowiadać o miejscach, które ujrzymy podczas wycieczki.

Oprócz podróży autokarowej w programie umieszczono jeszcze kilkanaście filmów wideo. Wśród nich są takie ciekawe obrazy, jak zestawienie ukazujące ważne momenty w historii miasta. Są to kolejno: Londyn lat sześćdziesiątych, okres popularności punka oraz dzisiejszy wizerunek miasta. Trzeba przyznać, że jakość filmów jest niezła, a same obrazy zróżnicowane. Pośród wszystkich tych ciekawostek znalazło się także miejsce na garść praktycznych wskazówek dla turysty. Bez żadnych problemów można się dowiedzieć, która restauracja będzie odpowiadała naszej kieszeni i gdzie najlepiej przenocować. Dla uatrakcyjnienia programu dużo omawianych miejsc dokładnie sfotografowano. Dzięki temu znajdując się w wybranej lokacji możemy rozglądać się we wszystkie strony i podziwiać przepiękne krajobrazy. Dodatkowo, w każdym odwiedzanym miejscu usłyszymy charakterystyczne dla niego dźwięki i odgłosy. Chociaż efekt ten jest często wyjątkowo sztuczny, to jednak daje on użytkownikowi pełniejszy obraz danej lokacji. W programie umieszczono także dwanaście najciekawszych, interaktywnych przekrojów budowli. Dzięki temu możemy swobodnie podróżować po wnętrzu British Museum i podziwiać jego wspaniałe zbiory sztuki greckiej lub przyjrzeć się skarbowi z Sutton Hoo.

Twórcy, chcąc nadać swojej produkcji charakter przewodnika z prawdziwego zdarzenia, umożliwili nam prowadzenie notatek, planowanie wycieczek, jak również robienie zdjęć wybranych lokacji. Notatki możemy następnie wydrukować i zabrać w realną podróż. Ma to ułatwić poruszanie się w prawdziwym Londynie, może także być pamiątką z wirtualnej wycieczki. Na zakończenie przygotowano quiz, dzięki któremu możemy zorientować się, jak duża jest nasza wiedza na temat miasta – osobiście uważam jednak, że nie jest to zbyt rzetelna informacja i radzę raczej się nią nie sugerować.

Podsumowując, muszę przyznać, że program pt. LONDYN: WIRTUALNA PODRÓŻ jest bardzo interesującą pozycją. Zawarte tu informacje być może nie są wyczerpujące, ale z całą pewnością wystarczają turystom. W dodatku forma, w jakiej dane te zostały przedstawione, sprawia, że jest to produkt bardzo atrakcyjny. Dbałość o szczegóły i niezła oprawa sprawiają, że pozycja ta spodoba się każdemu.

Kynes

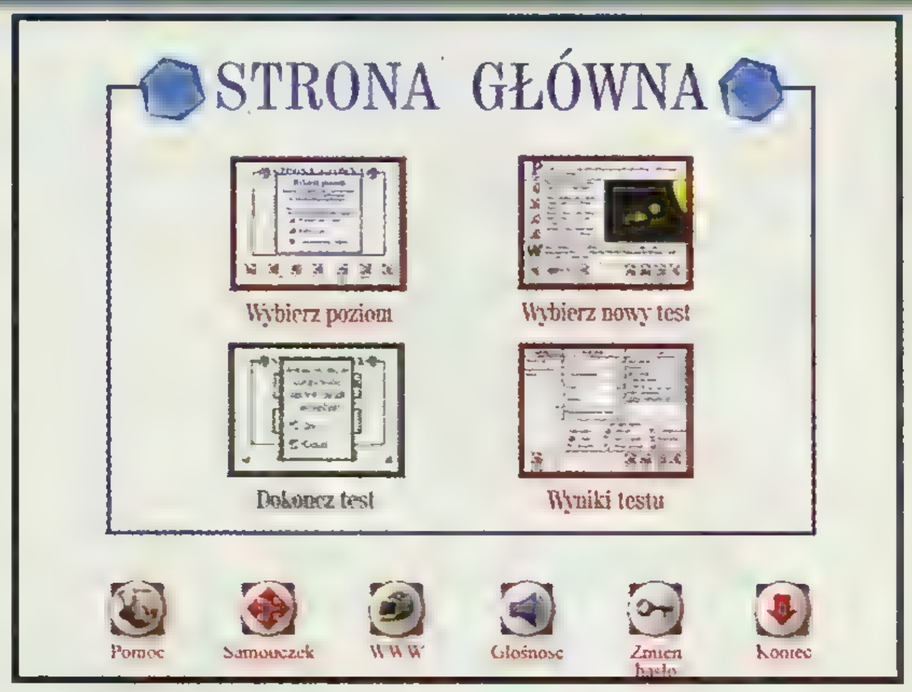
Program do testów dostarczył:
Optimus Pascal SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena z VAT – 99 zł

Wkrótce duża część polskiej młodzieży zacznie poważnie zastanawiać się, jak szybko nadrobić zaległości i luki w wiedzy. Z myślą właśnie o nich OPTIMUS PASCAL SA rozpoczął wydawanie serii testów multimedialnych pod wspólną nazwą MATURA 2000

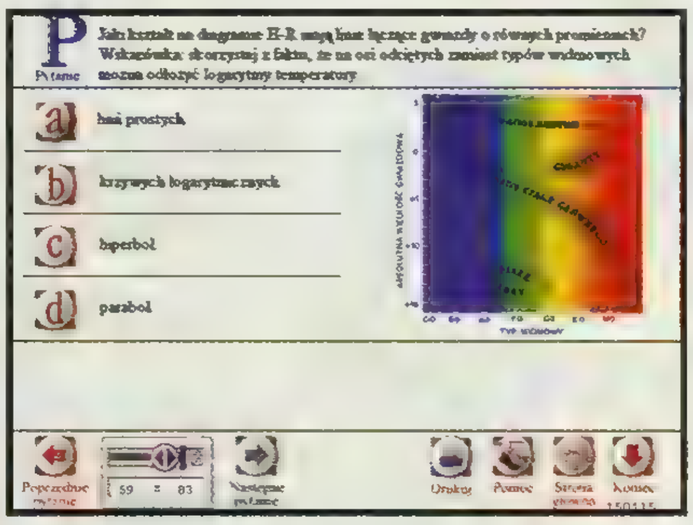
Testy Multimedialne

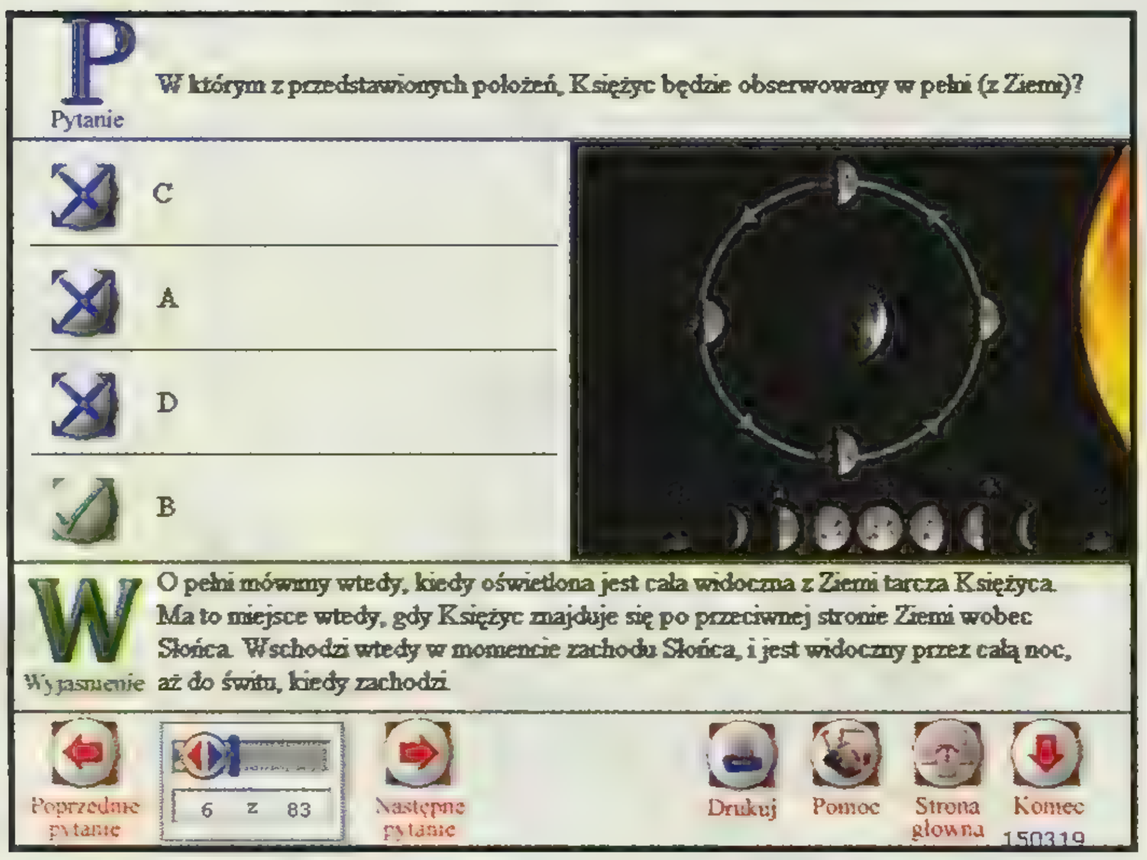
Fizyka z Serii „Matura 2000"

Tak, to naprawdę bolesny problem:) Niektórzy postanowią udawać, że nic się nie stało, a całą swą niewiedzę uzupełnią wykwintnie przygotowanymi ściągami, inni natomiast ze skruchą przyznają, że czas najwyższy przestać giercować i... siąść do nauki. Oczywiście najlepiej byłoby połączyć jedno z drugim, a w tym mógłby pomóc program multimedialny. I właśnie o czymś takim chcę tu napisać. Aplikacja z serii MATURA 2000, która trafiła w moje ręce, to testy z fizyki. Zdaję sobie sprawę, że pisemną maturę z tego przedmiotu będzie zdawał tylko niewielki procent ogółu, ale ustną już znacznie większy, więc tym bardziej forma testu powinna być atrakcyjna.



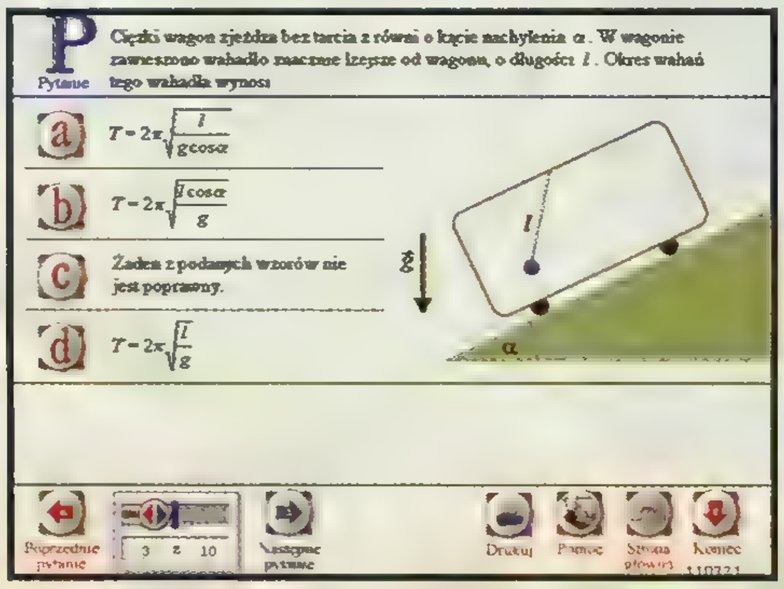
Na początku program pyta o imię i hasło (to ostatnie umieszczono prawdopodobnie po to, by rodzice nie mogli zobaczyć, jak marne postępy robimy w nauce:) Po załatwieniu formalności przechodzimy do głównego menu. Tutaj możemy rozpocząć nowy test, ustalić jaki będzie jego zakres tematyczny i poziom trudności oraz zobaczyć wyniki wcześniej rozpoczętych testów. Materiału jest naprawdę dużo, MATURA 2000 obejmuje wszystkie działy przewidziane w programie szkolnym. Pytań testowych jest osiemset i zostały one posegregowane w trzy grupy. Mamy zagadnienia łatwe, trudne i „dla zaawansowanych". Te ostatnie to tzw. „pytania z gwiazdką" – na szóstkę. Rozwiązujemy test wybierając na dane pytanie jedną z czterech odpowiedzi. Radzę uważnie czytać poszczególne zadania, bo wcale nie są łatwe, a fakt, że to testy, nie powinien Wam sugerować, iż użycie kartki i długopisu nie będzie konieczne. Obiektywnie oceniając ten program uważam, że może on przynieść korzyści tylko wówczas, gdy podejdziemy do niego naprawdę rzetelnie. Każde pytanie ma swe wyjaśnienie, które pomaga w odnalezieniu prawidłowego toku rozumowania. Wiele zadań zostało zilustrowanych, a także uzupełnionych o animacje. Ułatwia to zrozumienie treści oraz sprawia, że fizyka staje się ciut bardziej interesująca niż ta z pożółkłych podręczników z ćwiczeniami. Przyznam, że już dawno nie miałem styczności z fizyką, ale w mojej szkole średniej poziom tego przedmiotu był naprawdę wysoki i obecnie dużo jeszcze zostało mi w główce. Rozwiązując kolejne testy doszedłem do wniosku, że takie multimedialne pozycje są bardzo dobrą formą utrwalania wiedzy. Gdy siedzi się samemu przy komputerze, a nikt nie stoi obok i nie poprawia, stres jest minimalny. Dodatkowo, dzięki programowi nie musimy być obłożeni stertą książek traktujących o fizyce, ponieważ całą teorię znajdziemy w samouczku. Testy z fizyki są więc bardzo praktycznym narzędziem, które może ułatwić zrozumienie tej jakże trudnej materii. W dodatku z programu mogą korzystać także nauczyciele. Wyobrażam sobie, jak ciekawie mogłaby wyglądać lekcja powtórzeniowa z użyciem takiej właśnie pomocy dydaktycznej! Niestety, rzeczywistość raczej niezbyt przypomina te marzenia. Stan finansowy szkolnictwa przedstawia się tragicznie i obecnie nie ma co myśleć, by w szkole na lekcjach fizyki każdy uczeń miał dostęp do własnego komputera. Pozostaje więc jedynie praca w domu. Oprawa graficzna i dźwiękowa nie jest tu zbyt dobra: trochę zdjęć, tabel i wykresów. Nie jest to jednak ważne w tego typu programie i trudno postrzegać ten element jako wadę – najistotniejsze, że całość nie odstrasza, jest czytelna i przyjazna dla użytkownika.





Podsumowując, muszę stwierdzić, że MATURA 2000 może być naprawdę dobrą pomocą dydaktyczną i powinna być miłym uzupełnieniem podczas przygotowań do egzaminów. Oczywiście, można ją także wykorzystać jako swoiste przypomnienie tak fascynującego przedmiotu, jakim jest fizyka. Zadania, dobrze opracowane przez specjalistów, ułatwią poszerzanie wiedzy i systematyczne jej utrwalanie. Na zakończenie nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć wszystkim maturzystom połamania piór i zdania egzaminu dojrzałości, niezależnie od tego, czy uczą się wykorzystując programy z serii MATURA 2000, czy tradycyjnymi metodami.

Kynes



Program do testów dostarczył:
OPTIMUS PASCAL SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena (z VAT): – 129 zł

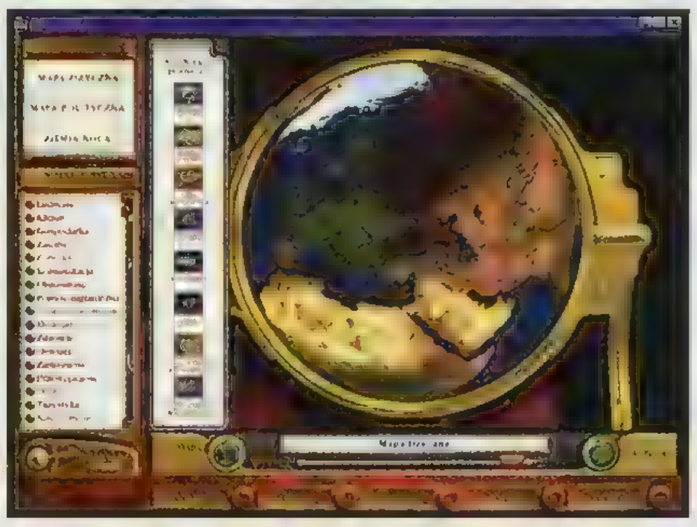
Jaka jest powierzchnia Afganistanu? Czy stan uzbrojenia polskiej armii jest beznadziejny? Czy Czechy są atrakcyjne dla turystów i właściwie gdzie leży Praga? Jeśli takie pytania przychodzą Ci do głowy, sięgnij po ATLAS ŚWIATA firmy OPTIMUS PASCAL SA

Atlas Świata

Skromna nazwa tego programu sugeruje, że jest to kolejna produkcja, dzięki której będzie możliwe przeglądanie różnego rodzaju map i mapek. Prawda jest jednak zupełnie inna – ATLAS ŚWIATA to raczej coś, co można by nazwać uzupełnionym o mapy przewodnikiem encyklopedycznym po wszystkich krajach świata. Pierwsza rzecz, jaka mnie tu zaszokowała, to był fakt, że dane, jakie zawiera program, są naprawdę świeżutkie. Zgromadzenie i posegregowanie tak dużej ilości aktualnych informacji musiało kosztować twórców AŚ wiele wysiłku i należą się im za to duże brawa.

Po odpaleniu programu naszym oczom ukazuje się wirtualny globus. Możemy nim manipulować i kręcić w dowolnym kierunku. Gdy kursor myszy naprowadzony zostanie na jakiś punkt tego trójwymiarowego globusa, dowiadujemy się jakie państwo znajduje się w tym miejscu. Kliknięcie spowoduje rozwinięcie mapy wybranego kraju, jednak zanim przejdziemy do tego nowego okna, możemy obejrzeć jak na całym świecie wygląda przyrost naturalny, dowiedzieć się o poziomie opadów w ciągu roku, o rozmiarach przestępczości lub poznać wielkość produktu narodowego brutto na jednego mieszkańca. Kategorii, według których możemy oglądać świat, jest siedemnaście, jednak nie wszystkie są dostępne na ogólnej mapie. Dla tych, których przeraża trójwymiarowy globus i nie mogą z nim sobie poradzić, przygotowano opcję 2D. Wykorzystując ją, mamy możliwość oglądania świata tak jak w tradycyjnym atlasie. Do ciekawostek należy zaliczyć jeszcze jedną opcję, a mianowicie możliwość spojrzenia na świat nocą. Wygląda to naprawdę interesująco, ale przede wszystkim ukazuje w prosty sposób, jak duże jest zaludnienie danego rejonu.

Gdy zdecydujemy się w końcu na konkretne państwo, naszym oczom ukaże się jego flaga oraz podstawowe informacje dotyczące danego kraju, mapa (można ją powiększyć) oraz menu z wieloma opcjami. Są to: Ludność – tutaj możemy się dowiedzieć, jaki jest jej stan obecny, prognozy na najbliższe lata lub średnie zagęszczenie ludności; Klimat – tu możemy zobaczyć na wykresie jakie są opady i temperatury w ciągu roku; Gospodarka – informacje o kondycji gospodarczej kraju, zarobkach mieszkańców i spekulacjach na ten temat na najbliższe lata; Zasoby – tutaj zostaniemy poinformowani o wszelkich złożach minerałów i zasobach naturalnych; Polityka – dane dotyczące ustroju oraz stosunków z krajami sąsiadującymi; Komunikacja – zsumowana długość dróg lądowych utwardzonych oraz autostrad; Obronność – oficjalne dane na temat uzbrojenia, w tym piechoty, floty, lotnictwa oraz broni jądrowej; Pomoc i polityka zagraniczna – wszelkie informacje na temat współpracy z innymi krajami świata; Ekologia – to stan zazielenienia ludności myślącej (Green Peace); Zdrowie – ogólna sytuacja systemu służby zdrowia, średnia długość życia oraz najczęściej występujące choroby; Oświata – sytuacja szkolnictwa i procentowe zobrazowanie poziomu wykształcenia; Zamożność – zarobki, zarobki; Przestępczość – ilość gwałtów, morderstw i napadów, czyli gdzie posiano szatańskie nasienie; Media – ilość stacji telewizyjnych i radiowych; Turystyka – co warto zobaczyć i ogólne walory turystyczne, a na samym końcu Kalendarium – czyli zbiór informacji na temat istotnych przemian i wszelkich zdarzeń zaistniałych w wybranym państwie. Jak sami widzicie, jest tego naprawdę dużo, a są tu jeszcze różne animacje, zdjęcia ciekawych rejonów państwa (np. Morza Bałtyckiego) oraz sekwencje filmowe.



Myślę, że tak obszerna pozycja przyda się każdemu myślącemu człowiekowi. Świetnie wyglądające mapy i bardzo dokładne omówienie danych i statystyk umożliwią doskonałe spojrzenie na obecną sytuację polityczną świata. Do tego mamy możliwość podziwiania widoków ze wszystkich zakątków globu. ATLAS ŚWIATA jest przy tym uatrakcyjniony wyjątkowo przekonywującą oprawą graficzną i dźwiękową. Jedyne, do czego można się przyczepić, to fakt, że nie znalazły się tu wszystkie dane na temat poszczególnych krajów – niektóre informacje są utajnione lub niedostępne. Mimo wszystko polecam ten produkt każdej ludzkiej istocie (choć ufokom też) zainteresowanej Błękitną Planetą.

Kynes

Program do testów dostarczył:
OPTIMUS PASCAL SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena (z VAT): – ? zł

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji **NEW S SERVICE**, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział **KONIEC WIEKU**, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale **HARDWARE** staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale **INTERNET** zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzucilismy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł - w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w **KOMPENDIUM WIEDZY** zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu **NEON GENESIS EVANGELION**, oraz coś ekstra - pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać - wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron za 19.90

+ 4.30 koszty wysyłki = 24.20

Kup ieszcze dziś!!!

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 126

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEW S SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

KGB NEWS

Czas na spełnienie marzeń

Luty jest dosyć czerstwym miesiącem w branży, gier jak na lekarstwo, firmy developerskie nie odpowiadają na telefony, bo albo ferie, albo sesje na studiach, albo po prostu załoga jest na nartach w Alpach. Jedyne, co jest pocieszające w tym miesiącu, to masa zapowiedzi firm wydawniczych. Masa planów, tona nowych projektów, hektolitry nowych informacji o niespodziankach wydawniczych. Z tego też – między innymi – powodu w tym numerze tak dużo miejsca poświęciliśmy działowi W PRZYGOTOWANIU, w którym znajdziecie informacje na temat większości mocnych gier, mających ukazać się na rynku w tym roku. Niestety nie udało nam się – mimo zapewnień sprzed miesiąca – przygotować recenzji dwóch przebojów, czyli gier: MESSIAH i SOLDIER OF FORTUNE. Stało się tak z prostego powodu, wydawcy tych gier przesunęli premiery, aby poprawić wszelkie błędy, jakie wyszły w trakcie betatestów. To dobry znak w czasach, gdy producenci gier spieszą się z wydawaniem produktów zapominając o ich jakości. Nasze wrażenia na temat MESSIAH i SOLDIER OF FORTUNE zawaraliśmy w dziale NA 5 MINUT PRZED. Z recenzji najciekawsze i godne polecenia są opisy gier THE SIMS, TZAR i długo oczekiwanej FINAL FANTASY 8. Z nowych rzeczy polecamy uwadze dział dla miłośników symulatorów, pod nazwą DANGER ZONE, stworzony przez dwóch weteranów komputerowej symulacji, TOP GUNA i GUNMANA, którzy przybyli do nas z redakcji świętej pamięci GAMBLERA. Witamy ich bardzo serdecznie na pokładzie NSS.

Długo zastanawiałem się, w jaki sposób przedstawić poniższą kwestię, ale doszedłem do wniosku, że najlepiej będzie po prostu bezpośrednio powiedzieć, o co chodzi. Odchodzę, to ostatni wstępniak przeze mnie napisany, więcej nie będzie. Miesiąc temu pisałem, że nadszedł czas na podjęcie decyzji, czas na nowy etap życia, na realizację własnych planów i marzeń, i właśnie tak się dzieje. Na moją decyzję wpłynęło kilka czynników, zarówno zewnętrznych, jak i wewnętrznych, o których nie chcę mówić. Fakt jest taki, że rezygnuję zarówno z prowadzenia pisma NEW S SERVICE, jak i SECRET SERVICE. Bardzo dziękuję za współpracę całemu zespołowi redakcyjnemu, wszystkim ludziom, z którymi miałem możliwość pracować przez te prawie dwa lata i przede wszystkim Wam, wspaniałym czytelnikom, którzy doceniali działania całej redakcji. Kończę pracę na tym numerze i zabieram się za realizowanie własnych planów i marzeń.

Czego wszystkim serdecznie życzę

Emil Leszczyński

PS. Po raz ostatni pełnię obowiązki sekretarza redakcji. Nie oznacza to jednak zupełnego zniknięcia mojej osoby z łamów pisma – w miarę moich możliwości i chęci przyszłego naczelnego, będę pojawiał się w NSS jako recenzent i autor działu Backstage. Chciałem w tym miejscu podziękować Wam za liczne wyrazy sympatii w trakcie mojej półtorarocznej pracy na moim stanowisku, szczególnie fanom THE X–FILES".

Piotr „Raven" Leszczyński

PP.S. Prosimy o kontakt z redakcją młodego i dobrze zapowiadającego się autora literatury SF, Pana Macieja Małochę z Lublina – nie podałeś do siebie ani adresu, ani telefonu ;)

Print Copyright: (c) Huntington Graphics.

W NUMERZE

BACKSTAGE ..... str. 96
DANGER ZONE ..... str. 100
FELIETON ..... str. 106
KILL'EM ZONE ..... str. 103
KRONIKI RPG ..... str. 102-105
MOJE BOJE ..... str. 104
PRENUMERATA ..... str. 126
PRZECIEKI, SUPERY ..... str. 92
WYWIAD NSS ..... str. 101
TIPS & TRICKS ..... str. 128
PERSONAL FILES cz.2 ..... str. 94
X-FILES ..... str. 99

Do niedawna wydawało mi się, że nad Polską zawisła jakaś śmierdząca chmura (jak z puszki Pandory), z której spadają na nasze głowy same plagi i nieszczęścia, i już nie tylko dzieci mordują dzieci (ech, te gry), ale matki i ojcowie też mordują swoje dzieci..., ale ja nie o tym. Chciałem mianowicie powiedzieć, że jeżeli moja teoria chmury jest prawdziwa (przypominam, że sprawdziła się teoria, iż pluskwa milenijna była ściemą sfabrykowaną przez firmy od zabezpieczeń), to właśnie front atmosferyczny przemieścił się nad Austrię, a to powinno zaowocować ogólną poprawą życia u nas w kraju, czego sobie i Wam życzę, a kolegom z Alp współczuję z całego serca.

Pegaz Ass

PS. Ktoś spyta pewnie, czemu tu piszę takie straszne rzeczy – otóż właśnie się skończyły Wiadomości w TV, zresztą wystarczy wyjrzeć za okno.

● Okładka 100. numeru

Jak sprytnie obliczyłem, to 100. numer wypada dokładnie w kwietniu 2002 r., więc proponuję okładkę jaskrawoczerwoną, a na niej może się znajdować np. naga do pasa Lara Weller;))) Kto wie, może do tego czasu rząd zalegalizuje pornografię... – Marcin alias Tsubasa

Okładka powinna być przezroczysta (takiej jeszcze nie miał nikt)!!! – Mrufka

Okładka 100. numeru??? Znając was to będzie coś wyjątkowego. Od ukazania się numeru lutowego najtęższe mózgi pracują, aby was rozgryźć..., ale ja was pierwszy rozszyfrowałem: otóż... okładki NIE będzie... – Mistran

●Wymiana myśli

Wpadłem na pomysł, żeby umożliwić czytelnikom bezpośrednią wymianę myśli i uwag na drodze elektronicznej. Tak więc prośba – jeśli wysyłacie do mnie maila i nadal chcielibyście (w przypadku opublikowania na łamach) mieć możliwość dyskusji lub obrony własnego zdania, to wystarczy, że podacie na końcu informację „adres e–mail do publikacji".

● O podwyżce

Ponieważ problem zmiany ceny zdominował listy, to i ja proporcjonalnie poświęcę jej trochę więcej miejsca. Spodziewaliśmy się, że nie przejdzie ona bez echa, ale bardzo nam miło, że sprawa przyjęła taki obrót.

Jak w ogóle ktoś mógł napisać, że NSS jest za drogi. Moim zdaniem to jakość wyznacza cenę, a więc stwierdzam, że jesteście zbyt tani – Flash

Moim zdaniem fakt, że ktoś pisze, że obecna cena jest za wysoka, jest przejawem ignorancji wobec ludzi, którzy starają się i pracują w pocie czoła nad kształtem NSS. I tak NSS jest relatywnie „tani", poza tym co miesiąc dostajemy do ręki bogaty, kolorowy magazyn, pisany przez ludzi, których szanujemy i takich, którzy w branży są od dawna. Więc, do jasnej cholery, za ich ciężką pracę należy się jakaś zapłata!!! – Tomek Soroka alias LORDMAX

HeYol. To znowu ja... No, nie uciekaj, Pegaz... Piszę w sprawie listu Vonoma i Spidera: ludzie, puknijcie się kowadłem w czółko. Jeden zeta to za dużo? Vonom, piszesz, że kupujesz gry jak powalony, no to musisz mieć sporo kasy. I skąpisz jednego zeta na NSS. Chyba naprawdę jesteś powalony. Poza tym podwyżka raz na rok to chyba nie za wiele.

A teraz Spider... Ja rozumiem, sam nie mam za dużo pieniędzy, ale czyżbyś był aż tak skąpy? Człowieku, przecież nie zbankrutujesz, zawsze możesz poprosić wapniaków o podwyżkę kieszonkowego np. o jeden zł, żeby Ci na NSS starczyło. A najlepiej, panowie, to se kupta prenumerkę gdzieś pod koniec roku i macie podwyżki z głowy – Balky

Ja w sprawie podwyżki. Chciałem zauważyć, że ci ludzie (zastosowałbym np. słowa barany albo małpy, ale co będę zwierzętom ujmował), przecież sami chcieli, żeby NSS był grubszy, no to mają. Ale nie doszło do ich mózgów, że zwiększenie objętości łączy się nierozerwalnie z podwyżką. Ci ludzie zachowują się jak politycy w tym kraju, sami nie wiedzą, czego chcą. Najpierw płakali, że za mało stron, teraz narzekają, że za duża cena. Jak dzieci, nie idzie dogodzić – MoseS.

Chrzanicie, że niby inflacja, marka drożeje, a w Polsce wydrukować to już nie można?!? – Złoty

Oczywiście, że drukujemy się w Polsce, tylko że polskie drukarnie mają ceny w markach, bo papier i farbę importują.

Gracze! Opamiętajcie się. Nie widzicie, że każde pismo na rynku poszło z ceną do góry (nie mówiąc o cenie impulsu w TP SA), i to nie o złotówkę, jak nasz drogi NSS, ale o 2 lub nawet 3 złote. A jeżeli nawet nie poszło, to straciło na wadze albo straciło np. CD–ka w środku (jak inne pismo, które czytam) A nie chcę, żeby moje ulubione papierowo–growe pismo straciło na wadze/miodności/cooolastości/NSS–uperowości (niepotrzebne skreślić). Powinniśmy być wdzięczni, że zamiast podnosić cenę do 10 zł za numer, redaktorzy się wzięli na sposób i nie jeżdżą samochodami na benzynę po 2,80 za litr, tylko tramwajami i autobusami (po 2 zł za przystanek) lub na piechotę (w butach po 1,30 zł za krok). Nie jedzą, nie piją, energię elektryczną dla komputerów nie czerpią z sieci, ale z napędzanych siłą mięśni (ich własnych, rzecz jasna) prądnic; po to, żeby było TANIEJ! Chyba że chcecie, aby nasze (tak, tak, NASZE, bo kształtowane przez nas, czytelników) pismo znikło z rynku. I ciekawe, czy wtedy polecicie do kiosku po gazetę beznadziejną (w porównaniu z NSS) kosztującą 15 zł, czy też będziecie zapychać skrzynki NSS–a listami z prośbami o powrót na rynek z taką ceną, jak była, bo raz – że wiedziało się o grach, dwa – miało się jeszcze kasę na te gry – Rafał Cz.

● QUAKE 3 vs. UNREAL TOURNAMENT

Gdy w NSS'75 daliśmy materiał o pojedynku gigantów, było pewne, że zwyczajowo powstaną dwa obozy, o – delikatnie mówiąc – odmiennej opinii w tej sprawie. Tak więc daję się wypowiedzieć przedstawicielom obu grup, zgodnie z zasadą: gdzie dwóch Polaków, tam trzy opinie.

Witam Pegazie!!! Mam żal co do oceny Q3: ARENA w NSS'75. Przegięliście, bo Q3:A jest najlepszym FPP, jakie kiedykolwiek zaistniało!!! Q3:A jest pierwszą grą, która nie wprowadza trybu singleplayer, a stawia na maksa na tryb multiplayer! I to jest główny problem, bo to jest właśnie sposób na grę! Każdy chce sobie ponawalać w multiplayera, a nie męczyć się z komputerowymi potworkami w singla. Poza tym grafika w Q3:A podchodzi pod niebiosa, a dźwięk jest po prostu wymiatający!!! No więc, moim zdaniem, Q3:A zasługuje na notę 10/10 i tyle!!! Nawet UT jest wg was gorszy!!! Pomyślcie nad tym, bo wiele osób mi znanych popiera moje zdanie i wykazuje nie mniejsze zażenowanie!!! – Qrczak – Masztal the Master of Quake

Zawsze myślałem, że oceniacie gry bezstronnie, nie patrząc na to, czy poprzedniczki były kultowe, czy nie, a tu

super SUPERY

Cześć!

Tym razem Superów mało na sztuki, ale za to jaka jakość! W końcu trzeba sobie czymś poprawić humor po Wiadomościach TV.

Pegaz Ass

● Z frontu

Jest to tłumaczenie PRAWDZIWEJ rozmowy radiowej, jaka odbyła się podczas manewrów wojskowych przy wybrzeżach Nowej Fundlandii w październiku 1995 roku:

– Amerykanie: Prosimy, zmieńcie kurs o 15 stopni na północ, by uniknąć kolizji.

– Kanadyjczycy: Sugerujemy, byście to WY zmienili kurs o 15 stopni na południe, by uniknąć kolizji.

– Amerykanie: Tu kapitan okrętu marynarki wojennej USA. Powtarzam, zmieńcie SWÓJ kurs!

– Kanadyjczycy: Nie! To ja powtarzam, wy zmieńcie SWÓJ kurs!

– Amerykanie: TU LOTNISKOWIEC USS MISSOURI. JESTEŚMY DUŻYM OKRĘTEM WOJENNYM USA. NATYCHMIAST ZMIEŃCIE KURS!!!

– Kanadyjczycy: TU LATARNIA MORSKA! – i co teraz?

● Młody komputerowiec... (uzupełnienie)

– nie wymiotuje, tylko generuje fraktale

– nie myje szklanki, tylko ściąga z niej atrybut „dirty"

● Przekręty

PLANESCAPE: TORMENT – Plan Ucieczki z Mojej Szkoły; BALDUR'S GATE – Drzwi Do Toalety; DRIVER – Mój Ojciec; FIGHTING FORCE – Moja Klasa; THE SETTLERS 3 – Trzech Osadników; PIZZA SYNDICATE – Pizza Hut vs. Domino's Pizza; UNREAL: TOURNAMENT – Rozdawanie Świadectw; FREESPACE – Głowa Blondynki; CALL OF CTHULHU – Telefon Do Boga; CRUSADERS – Katecheci; MECHWARRIOR: PIRATES MOON – Kolęda 2000; FLIGHT UNLIMITED – Struś

● Dowcip

Baca ciągnie zdechłego psa i spotyka innego górala:

– Zabiliście psa, baco? – pyta góral.

– Ano, zabiłem – odpowiada baca.

– Musiał być wściekły...

– Ano pewno, że nie był zadowolony!

● Temat: PPD DvZ, czyli Projekt Pracy Dyplomowej Dziewczyna vs. Żona

Rok temu mój znajomy upgrade'ował Dziewczynę 4.0 do Żony 1.0. Choć jego system działał jako tako i wydawał się być szczęśliwy, chciał spróbować czegoś nowego. Jak się okazało, nowa aplikacja jest strasznie pamięciożerna i zostawia bardzo mało wolnych zasobów systemowych dla innych aplikacji. Zauważył on również, że Żona 1.0 wytwarza dziecio–procesy, które dodatkowo zużywają zasoby. Żona 1.0 obdarzyła go nieoczekiwanym prezentem w postaci bliźniaczego dziecio–procesu. Proces ten strasznie teraz wyczerpuje zasoby programów MSForsa i MSNerwy. Na dodatek ani słowem nie wspomniano o podobnym fenomenie w dokumentacji produktu, aczkolwiek inni użytkownicy informowali, że można czegoś takiego oczekiwać w związku z naturą tej aplikacji.

Żona 1.0 nie tylko się samoinstaluje, ale uruchamia się zawsze przy starcie systemu, w związku z czym może potem monitorować wszystkie jego pozostałe działania. Niektórych aplikacji, takich jak Noc Pokerowa 1.3, Wieczór Kawalerski 2.5 czy Podwożenie Lasek Na Chatę 2.02 nie można już uruchomić, gdyż zawieszają działanie systemu (choć wcześniej działały bez zarzutu).

Żona 1.0 nie zawiera opcji instalacji, dlatego ładowanie się niechcianych plug–inów, takich jak Teściowa 1.0, Szwagier Beta lub Ekipa Nudnych Krewnych i Znajomych Żony (shareware) jest nieuniknione.

Wydajność systemu wydaje się maleć z każdym dniem. Co ciekawe, przy zbliżających się kolejnych rocznicach upgrade'u Żona 1.0 zaczyna wyświetlać komunikaty żądające instalacji kosztownych gadżetów dokładnie w dniu rocznicy. Zgodnie z życzeniem Żony 1.0 w rocznicę znajomy zainstalował kartę opartą na chipsecie Voodoo2, aby Żona 1.0 mogła zaprezentować pełnię swoich możliwości graficznych. Żona 1.0 działała znakomicie, ale tylko przez tydzień, bo przy logowaniu do Internetu przechwyciła komunikat innej kopii Żony 1.0, trąbiącej na prawo i lewo, że operator systemu w rocznicę upgrade'u sprawił jej dopalacz oparty na chipsecie Voodoo3.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

klapa!!! Chodzi mi o recenzję Q3: ARENA i UNREAL TOURNAMENT. Q3:A nie wnosi wiele do gatunku: grafika, boty, architektura etapów. UT ma kilka nowych (genialnych) trybów: zróżnicowane nowe bronie, ciekawe etapy, grawitacja, motyw teraźniejszości – w Q3:A mapy są tylko średniowieczne i futurystyczne. Moim zdaniem autor recenzji sugerował się bardziej „kultem" QUAKE–a i nie starał się ocenić go bezstronnie. Przyznam, że w Q3:A gra dużo ludzi (więcej niż w UT), ale ta różnica jest bardzo niewielka. Q3:A to takie odgrzane połączenie Q1 i elementów Q2. W UT na uwagę zasługują także tzw. muty, które można robić przy pomocy Edytora Etapów i nie tylko. Wymagania też nie są wysokie, a i tu wygrywa UT, który na moim P200 MMX, 32 RAM i VooDoo2 12 MB chodził bardzo płynnie, w odróżnieniu od Q3:A, który często mi się „wieszał" – Marcin „Kaczus" Kaczorek

Hey! Wiem, że ten list nie zostanie opublikowany, ale chciałbym zwrócić uwagę graczy na jedną rzecz. Jak pewnie każdy zauważył, w czasopismach komputerowych w styczniu 2000 inicjatywę przejął pojedynek QUAKE 3: ARENA kontra UNREAL TOURNAMENT. Raz wyższą ocenę dostawał UT, raz Q3:A, ale nikt nie zwrócił uwagi na jedną rzecz, a raczej mankament Q3:A w tym „pojedynku". Chodzi mi tutaj o CD KEY w Q3:A. Moim zdaniem firma ID chce chyba zmniejszyć popularność Q3:A!!! Jak wiemy, brak CD KEY na pirackich wersjach Q3:A (a raczej na większości tych „wersji") nie pozwala na granie przez Internet! Bądźmy szczerzy: 90% internetowych graczy Q2 posiadała wersje nielegalne, czyli od pirata lub ściągniętą z I–netu. I teraz gracz, który nie może sobie pozwolić na kupno 2 gier jednocześnie, którą wybierze? To jasne, że UT. Taki wybór zauważyłem u wielu moich kumpli, a to mnie smuci, bo kocham QUAKE–a w każdej postaci. Rozumiem, że ID chce walczyć z piractwem, ale czy wypuszczenie 1 gry z zabezpieczeniem typu CD KEY zwiększy popularność gry? Moim zdaniem NIE! Hmmm... ale przy tak silnej konkurencji, jaką jest UT... to nie miałoby sensu! No tak, ale ktoś może powiedzieć: co mi tu p... o jakimś CD KEY, idź i kup sobie oryginalny Q3:A. Ma racje, ale... i tu znowu jest problem – 170 zł to lekka przesada, zwłaszcza że UT kosztuje 99 zł. My z kumplami nazwaliśmy cenę Q3:A ceną MICROSOFT–owską!!! Podsumowując, mimo że kocham QUAKE–a, to moim zdaniem sieć zdominuje UT, już to widać na serwerach Q3:A i UT – a szkoda, bo Railgun RuLeZ 4ever! – Buhu

Od siebie dodam tylko, że ani firma ID, ani żadna inna, nie jest zainteresowana w zdobywaniu przez jej produkt sławy dla samej sławy, jeżeli nie gwarantuje jej to spływu konkretnej gotówki do kieszeni. Dla producenta sprawa jest prosta – wylansował jedną z najpopularniejszych gier świata i teraz oczekuje zysku. Jeśli gra rozejdzie się kanałem pirackim, to zarobią piraci, a to producenta nie interesuje. Liczy się kasa! Czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego np. Windowsy tak łatwo się kopiuje? To oczywiste: żeby przyzwyczaić klienta do produktu (udało się), zdobyć rynek (udało się), pozbyć się konkurencji (prawie się udało) i sprzedawać jednocześnie jak najwięcej własnych produktów chodzących pod kontrolą własnego systemu operacyjnego (Word, Excel, Access, Internet Explorer i setki innych).

Obserwuję, jak często polscy gracze, przyzwyczajeni przez rynek do tanich kopii gier, zapominają, że pisane są one dla zysku potężnych korporacji (od kilku lat widać, jak giganci wykupują mniejszych wydawców, koncentrując kapitał), a nie dla radochy Krzysia Kowalskiego gdzieś w Polsce – no, chyba że Krzyś kupi oryginał. A że na serwerach będzie luźniej, to i lepiej...

● Komentarze do numeru

Obczytałem „Personal Files" i coś wam powiem, tylko żeby nikt się nie obrażał. Banzai na dzień dobry został skreślony za disco polo (sorry man, ale aż tak tolerancyjny to ja nie jestem). Poza tym cieszy mnie bardzo popularność Tolkiena wśród autorów. A i jeszcze Nubarus – w życiu nie spodziewałem się, że on tak wygląda, nigdy! I jeszcze jedno – ZAQ, jak patrzę na gościa i ten jego formularz, to... on budzi strach. Normalnie wcielenie szatana;) (i tak jego teksty są najlepsze). Rządzicie i nawet jeśli będziecie kosztować 20 zetów, to i tak was będę kupował – Agur

Czytam was od początku istnienia, wiec mam do was pełne zaufanie, nurtuje mnie jednak jedna sprawa: jak to jest, niby jesteście BIGGEST SELLING... ale inne pismo – a dokładnie CDA – na okładce ma też coś w stylu BIGGEST SELLING:) Czy ktoś tu kogoś robi w balona??? Pegaz, jak to yest?... – Karpisz

Jest klarownie i uczciwie (jeśli o to ci chodzi) – otóż my z takim nakładem, jakim teraz koledzy się chwalą, „jechaliśmy przez lata", co spowodowało, że jednoznacznie jesteśmy pismem, które sprzedało na rynku najwięcej egzemplarzy w historii. Natomiast to, co piszą koledzy, należałoby raczej podciągnąć pod hasło Best Selling. Ponieważ nie mam wglądu w ich dokumenty sprzedaży, więc nie ma co dalej ciągnąć tematu.

Mam pomysł z tym okrętem z koperty w NSS'76. Moglibyście kiedyś rzeczywiście pobawić się w NSS „Błyskawica" i poprzydzielać sobie stopnie, np.: kapitan – Emilus, nawigator – Pegaz, radiotelegrafista – Zaq, kucharz – Raven, bosman – Nubarus, oficer artylerii – Berger, główny mechanik – Pooh. Czytelnicy mogliby produkować fanfiki typu: „NSS Błyskawica w Trójkącie Bermudzkim". Możliwości jest wiele – Marcin Banaszkiewicz

Pomysł ciekawy. Można by go nawet rozbudować o wątki UFO–logiczne, X–filowe, cyberpunkowe, SF. Już widzę oczami wyobraźni te opowiadania (krótkie, oczywiście). Może coś z tego będzie:)

(Autor rysunku z NSS'76 – Marcin Banaszkiewicz)

Heloł. W związku z listem Wanamigo z NSS'76, to może i ma on(a) rację, iż wszystko, co mogłoby się znaleźć na NSS'CD, jest w Internecie. Tylko kto w dobie panowania TePsy ma kasę, aby ściągnąć 650 MB? Ponieważ nie każdy potrzebuje 650 MB stuffu, tylko np. 5 MB, a na to taki Kowalski może sobie już pozwolić, to żeby Kowalskiemu ułatwić życie, można wprowadzić... (UWAGA!) dyskietki, na których znajdowałyby się linki. Spocznij, można się śmiać. Może i jest to pomysł archaiczny, ale chyba najtańszy. A co do tych NSS'CD i mojego (marnego) pomysłu, to warto zauważyć, że koszt produkcji 3–4 dyskietek = 1 CD. A więc, chłopaki – albo dyskietki, albo CD. A że dyskietki to ch...owy pomysł, więc nie macie wyboru – CD i już – Rook (Kędzierzyn–Koźle)

Piszę, aby was przeprosić i pochwalić. Sorry, że w was zwątpiłem, ale jak ktoś po sześciu latach kupowania jednej gazety, zamiast kochanego SS, dostanie NSS, to tak jakby zamiast Catsa sprzedali ci Dogsa:) Muszę przyznać, że udało wam się wybrnąć z dołka po zmianie nazwy. Choćby starzy redaktorzy stawali na głowie, aby wam uprzykrzyć życie, dla mnie nadal będziecie starym, dobrym „Sikretem":) Jestem z wami... – Simon

Witam! Coś mnie tak znowu wzięło, żeby Was, zbłąkane owieczki, sprowadzić na właściwy tor. Błagam Was, nie, ja ZAKAZUJE WAM ZAKŁADAĆ KĄCIK GARFIELDA!!! Przecież to już jest przegięcie. Popatrzcie tylko na argumentacje pana/pani Osy – cytuję: „Ponieważ to za...ty kot i bardzo wiele osób właśnie za to go kocha" To może ja też napiszę: załóżcie też kącik (tu wpisz imię swej ulubionej pornomodelki, rasy psa, zupy z kubka), bo ona ma za...ste piersi, mięciutką sierść i dużo grzanek. Nie widzę nic złego w pojedynczych artykułach, na jakieś niezwiązane z grami czy ufologią tematy, ale nie próbujcie dogodzić każdemu tworzeniem nowych działów – El Copyto

Hi. Cierpiąc wczoraj na bezsenność, „rysnąłem" całą redakcję – przynajmniej tych, którzy byli w ostatnim NSS... – Ruichi

---

Oto kilka cech, które według mojego znajomego powinny być dodane do następnej wersji Żony – Żona 2.0:

– przycisk „Nie przypominaj mi więcej"

– przycisk „Minimalizuj"

– możliwość kasowania pliku „Ból głowy"

– deinstalator, umożliwiający odinstalowanie wersji 2.0 bez utraty innych zasobów systemowych

– opcja używania drivera sieciowego w „trybie rozwiązłym", umożliwiającego lepsze/bardziej efektywne wykorzystanie systemowego Próbnika Sprzętowego.

Osobiście wolałbym uniknąć wszystkich bólów związanych z Żoną 1.0, pozostając przy Dziewczynie 3.0. Jednak nawet tu było wiele problemów, gdyż najwidoczniej nie można nainstalować Dziewczyny 4.0 na wersję 3.0. Należy najpierw odinstalować Dziewczynę 3.0, w przeciwnym wypadku te dwie wersje Dziewczyny będą konfliktować na wspólnym porcie I/O. Inni użytkownicy powiadomili mnie o tym długo już istniejącym problemie – to chyba wyjaśnia, co stało się z wersjami 1.0 i 2.0. Ale żeby było jeszcze fajniej, to program deinstalacyjny Dziewczyny 3.0 nie pracuje zbyt dobrze, zostawia niechciane ślady aplikacji w systemie. Innym znanym problemem jest to, że wszystkie wersje Dziewczyny wyświetlają krótki, lecz niezwykle irytujący komunikat o korzyściach upgrade'u do Żony 1.0 – VIRUS ALERT!!!!!!!!

Użytkownik powinien być świadom, że Żona 1.0 ma nieudokumentowanego buga. Jeśli spróbujesz zainstalować Kochankę 1.1 przed odinstalowaniem Żony 1.0, to Żona 1.0 przed odinstalowaniem się skasuje wszystkie zasoby w plikach MSForsa. Kiedy coś takiego się stanie, Kochanka 1.1 nie zainstaluje się i otrzymasz komunikat „Błąd: Niewystarczające zasoby". Aby uniknąć wspomnianego buraka, spróbuj zainstalować Kochankę 1.1 na innym systemie i nigdy nie uruchamiaj żadnych aplikacji przenoszących pliki (np. Podbrzusze Link) pomiędzy dwoma systemami. Ostrzeżenie: nawet nie myśl o wspólnym katalogu!!! Aspekty prawne: Według prawa zwyczajowego używanie dwu kopii programu Żona 1.0 jest prawnie zabronione i ścigane z urzędu. Nie ma to zastosowania w przypadku programu Dziewczyna (wersja dowolna), ograniczenia mogą narzucić jedynie wielkości zasobów MSForsa i możliwości Próbnika Sprzętowego. Funkcja „Abort 1.x" została usunięta z wersji Dziewczyna 1.0 i wyższej, gdyż jest prawnie zakazana, jednak, jak wiadomo, do każdego programu znajdzie się crack.

Nieudokumentowane funkcje programu (również program Dziewczyna 3.0 zawiera kruczek programowy): aby ustrzec się przed makrowirusem Wpadka 1.01, który może się uaktywnić w wyniku nieautoryzowanego logowania się w programie, należy użyć Asystenta Uwierzytelnienia Bezpieczeństwa Logowania (Security Shell Login). Co ciekawe, część kopii Dziewczyn 4.0 sama stara się zainstalować Wpadkę 1.01, aby wymusić upgrade'owanie do Żony 1.0. Niestety, do dziś nie wynaleziono odpowiedniego antywira, który mógłby wykryć kopie wymuszające upgrade. Gdy nie zastosujesz protokołu SSL, pozostaje tylko bezwarunkowe upgrade'owanie do Żony 1.0, wywołane kombinacją zmiennych Przyszła Teściowa i Wesele. Dla doświadczonych userów jest jeszcze furtka w postaci antymakra Alimenty 1.02 Beta. Bardzo wygodna funkcja „Abort" została zablokowana programowo (patrz wyżej). UWAGA!!!!! Niedomagania Próbnika Sprzętowego można wspomóc programem Direct XXX (produkowanym w oparciu o technologię Open Viagra Project), jednak jego instalację należy skonfrontować z biegłym informatykiem, który oceni stabilność systemu; niemniej przy korzystaniu z technologii Open Viagra Project zalecane jest stale monitorowanie, ponieważ w przypadku słabszych procesorów lub ograniczonej pamięci operacyjnej istnieje groźba całkowitego padnięcia systemu bez możliwości restartu. W przypadku chronicznego niedomagania Próbnika może dojść do niekontrolowanego przełączenia się programu Żona 1.0 w tryb Multiuser. Zalecane jest wówczas wykonanie odinstalowania programu według procedury Rozwód 1.0. Dokładne wykonanie tej procedury ustrzeże nas przed próba wykonania przez program Żona 1.0 procesu defragmentacji systemu i skasowania zasobów MSForsa. Proponowałbym w następnych wersjach programu Żona (2.0 i wyżej) zlikwidować pewien split w bazie danych, powodujący wyświetlanie przez kilka dni w miesiącu komunikatu „Access not allowed – Odmówiono na żądanie logowania". Komunikat ten często pojawia się także w programie Dziewczyna 3.0. Jeśli nie jest to przyczyna sprzętowa, należy podać user: narzeczony, password: ślub. Nadużywanie tego konta może jednak doprowadzić do zabanowania i wywalenia z kanału, co w konsekwencji narzuca konieczność upgrade'u do wyższej wersji :)))))))

Miesiąc temu przedstawiliśmy pierwszą cześć naszej obecnej ekipy autorskiej. Z reakcji, jaką przyniosły Wasze listy, widać czarno na białym, że takie „odtajnienie" personaliów było potrzebne. Zresztą nic nie stoi na przeszkodzie, żeby każdego z nowych autorów w ten sposób przedstawiać na łamach - decyzja leży w Waszych rękach.

Pegaz Ass

PS. U = ulubiony/ulubiona

Dariusz Góralski

Ksywka: **Berger**
Wiek: niemłody
Wzrost: niebywały
Waga: coraz większa
Specjalizacja: wojenne i historyczne
U typy gier: jak można „podowodzić"

Ukochane tytuły gierkowe: CC3, SID MEIER'S GETTYSBURG!
Najlepsza gra: CC3
Czas współpracy z redakcją: od niepamiętnego 1993 r.
Rodzaj czytanej literatury: senniki, bo wszystko mnie już usypia
U książki: „Kubuś Puchatek"
U filmy: „Gettysburg"
U aktor/aktorka: John Wayne
U kreskówki: „Johnny Bravo"
Jakiej muzyki słucham: Haendel, Bach, Schubert, Monteverdi, Lully
U płyta: odkryłem „Pasję wg Św. Mateusza" J.S. Bacha
Hobby, zainteresowania: kombinowanie, jak przetrwać w tym świecie
Mój typ kobiety: mała i czarna (moja żona)
Co sprawia mi przyjemność: jak jestem wśród przyjaciół
Co mnie wkurza: wmawianie nam bzdetów w reklamach
Sporty uprawiane: skok z kanapy do pościelonego łóżka o 2 w nocy
Zwierzątko domowe: szynszyla
Jak spędzam wolny czas: śpię
Marzenie: żeby się to już skończyło
Mój pierwszy komputer: Atari po Pejotlu
Obecny sprzęt: PC odtworzony po spaleniu

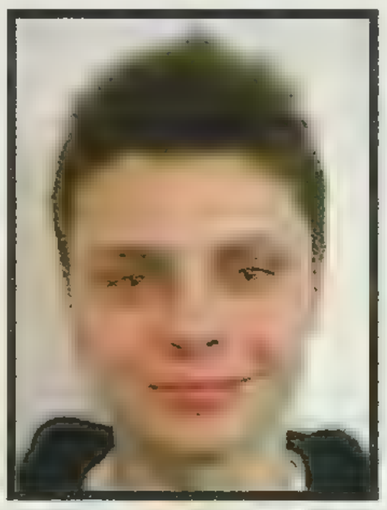
Paweł Jankowski

Ksywka: **Pejotl** (dawniej: **Kodachi, Witia Krugłoj**)
Wiek: 32 lata
Wzrost: 178 cm
Waga: 93 kg
Specjalizacja: strategie, managery, ekonomiczne
U typy gier: strategie, managery, ekonomiczne
Ukochane tytuły gierkowe: UFO, SID MEIER'S GETTYSBURG, CHAMPIONSHIP MANAGER 3
Najlepsza gra: CHAMPIONSHIP MANAGER 3
Czas współpracy z redakcją: od numeru 5 (sześć lat z przerwami)
Rodzaj czytanej literatury: SF, historyczna, fanfiction z Netu
U książki: manga, „Władca pierścieni" J.R.R. Tolkiena
U filmy: „Akira", „Aliens", „Star Wars", „Patlabor"

U aktor/aktorka: Jackie Chan, Sigourney Weaver
U kreskówki: serie „Tenchi Muyo", „Urusei Yatsura", „El Hazard"
Jakiej muzyki słucham: od punk rocka do klasycznej (Mozart rulez!)
U płyta: pruskie i austriackie marsze wojskowe, „Cyrulik sewilski" Rossiniego
Hobby, zainteresowania: historia wojskowości, manga, UFO
Mój typ kobiety: hej, dziewczyno, jeśli masz 25–30 lat i mimo poważnego podejścia do świata lubisz czasem wybiec myślą poza horyzonty szarej rzeczywistości, to czemu nie mielibyśmy się spotkać?
Co sprawia mi przyjemność: leniuchowanie
Co mnie wkurza: socjalizm
Sporty uprawiane: gry komputerowe
Zwierzątko domowe: ostatnio myszy
Jak spędzam wolny czas: pracuję w domu
Marzenie: własne UFO i dom na Księżycu
Mój pierwszy komputer: Atari 130 XE
Obecny sprzęt: PII 300, 64 MB RAM, SB Live!, Riva TNT, CD, CD–RW, DVD z dekoderem hardware'owym, monitor 15"

Maciej Ogiński

Ksywka: **Mamut, Asmodeus von Dirt**
Wiek: 18 lat
Wzrost: 180 cm
Waga: 65 kg
Specjalizacja: na dobrą sprawę wszystko z wyjątkiem symulatorów i poważnych strategii
U typy gier: te naprawdę fajne



Ukochane tytuły gierkowe: DREAMWEB, CRUSADER: NO REMORSE, GABRIEL KNIGHT
Najlepsza gra: eee...
Czas współpracy z redakcją: od SS 29 przez jakiś rok, no i od 73 do dziś
Rodzaj czytanej literatury: SF, fantasy, ostatnio wszystko o Palestynie
U książki: horrory Lovecrafta, „Faust" Goethego, poezja Rafała Wojaczka
U filmy: „Trainspotting", „Blade Runner", „Siedem"
U aktor/aktorka: Harrison Ford, Bogusław Linda, Krystyna Janda
U kreskówki: „Simpsonowie", „Rumcajs"
Jakiej muzyki słucham: Kazik, Nine Inch Nails, Metallica, Tori Amos i wiele innych
U płyta: „The Fragile" Nine Inch Nails, „Youthanasia" Megadeth, „W 63 minuty dookoła świata" Kaliber 44, „The Wonders of the World" Zion Train
Hobby, zainteresowania: ziołolecznictwo, muzyka i słodycze
Mój typ kobiety: och, jest taka jedna... albo dwie...
Co sprawia mi przyjemność: kiedy wszystko jest w porządku i nikt nigdzie mnie nie pogania
Co mnie wkurza: głupota, brak tolerancji, rasizm
Sporty uprawiane: „sport" to mocno powiedziane, ale nurkuję i czasem mnie bierze, że jeżdżę na rowerze
Zwierzątko domowe: przyjaciółka dała mi rybkę, ale planuję zakupić kota
Jak spędzam wolny czas: już nie miewam...
Marzenie: zostać gwiazdą, gwiazdą rocka! A tak na serio – poznać Prawdę
Mój pierwszy komputer: pamiętam, że dziadek dał mi 386 DX (coż mogę więc dać dziś mojemu wnukowi)
Obecny sprzęt: P III 500, 128 MB RAM z bogiem w środku + PlayStation

Rafał Piasek

Ksywka: **Jetboy, BadJoy**
Wiek: Skoro kobiet się o wiek nie pyta, to facetów chyba też nie? W końcu jest to równouprawnienie, czy nie?
Wzrost: 190 cm
Waga: nadwaga
Specjalizacja: logiczne, RPG, strategie, zręcznościówki
U typy gier: RPG, logiczno–zrecznościowe

U tytuły gierkowe: BOMB JACK (w wersji na ZX Spectrum – bezsprzecznie najlepsza gra wszech

PERS

CZYLI „KT

czasów), BUST A MOVE, POKEMON, seria FINAL FANTASY
Najlepsza gra: DUNGEON KEEPER 2, BALDUR'S GATE
Czas współpracy z redakcją: rok
Rodzaj czytanej literatury: SF
U książki: trylogia „Ludzie jak Bogowie" i „Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta
U filmy: „Urotsukidoji", „Whisper of the Heart", „Mój sąsiad Totoro", „Total Recall", „Gwiezdne Wojny" – epizody 4–6
U aktor/aktorka: Sandra Bullock
U kreskówki: „Johnny Bravo", „Ranma 1/2", „Dexter's Laboratory", „Pokemon", „Dr. Slump"
Jakiej muzyki słucham: brak
U płyta: chodnikowa
Hobby, zainteresowania: gry karciane
Mój typ kobiety: na pewno nie Lara Croft
Co sprawia mi przyjemność: to chyba nie jest dobre miejsce na takie zwierzenia :)
Co mnie wkurza: discopolo i dresiarze, zatrważający spadek poziomu intelektualnego ogółu naszego społeczeństwa...
Sporty uprawiane: jojo
Zwierzątko domowe: kot, ale to raczej on ma mnie niż ja jego...
Jak spędzam wolny czas: a co to jest?
Marzenie: wczesna, wysoka emerytura :)
Mój pierwszy komputer: Commodore 128
Obecny sprzęt: Commodore 128 (szafa) + C64 (szafa) + Amiga (szafa) + Celeron@450, 196 MB, DVD, Permedia2, Voodoo 2 (biurko)

Konrad Kwiatkowski

Ksywka: **kkk**
Wiek: 26 lat
Wzrost: 190 cm
Waga: 91 kg
Specjalizacja: wstępne, sportowe, strategiczne
U typy gier: managery piłkarskie, klasyczne strategie
U tytuły gierkowe: wszystkie

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

SONAL FILES

TO JEST KTO" W REDAKCJI

Najlepsza gra: CHAMPIONSHIP MANAGER 3
Czas współpracy z redakcją: głównie po 23.30:)))
Rodzaj czytanej literatury: niezbyt piękna, ale niezwykle ciekawa
U książki: „Dziewięć opowiadań" Salingera, „Sto lat samotności" Marqueza
U filmy: „Blues Brothers"
U aktor/aktorka: Jack Nicholson/Andie McDowell
U kreskówki: „Krowa i Kurczak"
Jakiej muzyki słucham: niebanalnej
U płyta: The Beatles „Abbey Road"
Hobby, zainteresowania: historia
Mój typ kobiety: małomówna
Co sprawia mi przyjemność: podwyżki
Co mnie wkurza: ludzie z natury upierdliwi
Sporty uprawiane: piłka nożna, narty
Zwierzątko domowe: brak
Jak spędzam wolny czas: śpię, a co gorsza chrapię
Marzenie: własne studio nagraniowe, w piwnicy pod „niewielkim" domkiem na przedmieściach Londynu
Mój pierwszy komputer: Commodore 64
Obecny sprzęt: składak PIII 500

Kamil Kacperak

Ksywka: **Kynes**
Wiek: 21 lat
Wzrost: 180 cm
Waga: 70 kg
Specjalizacja: symulatory
U typy gier: to, co wyżej, oraz RPG
Ukochane tytuły gierkowe: WING COMMANDER–y, DESCENT FREESPACE, FLIGHT UNLIMITED etc.

Najlepsza gra: FREESPACE? – trudno powiedzieć...
Czas współpracy z redakcją: chyba miesiąc
Rodzaj czytanej literatury: SF, klasyka
U książki: „Dune" Frank Herbert, „Władca Pierścieni" J.R.R. Tolkiena, „Mdłości" J.P. Sartre'a etc.
U filmy: „Adwokat Diabła", „12 Małp", dzieła Kubricka, dzieła Ridleya Scotta etc.
U aktor/aktorka: dobry/dobra
U kreskówki: „Krowa i Kurczak"
Jakiej muzyki słucham: muzyka filmowa, Nick Cave, Dead Can Dance, Moonspell, Therion, folk etc.
U płyta: trudno powiedzieć, do wielu wracam
Hobby, zainteresowania: samoloty, fantastyka, RPG, dyskusje przy „pifku"
Mój typ kobiety: Monika G.
Co sprawia mi przyjemność: games, sex & NSS :)
Co mnie wkurza: trudne pytania:) i POLITYCY
Sporty uprawiane: jazda konna
Zwierzątko domowe: żywe? nie mam
Jak spędzam wolny czas: czasem śpię
Marzenie: pilotować jakąś maszynkę, której jeszcze nie opracowano nawet w NASA
Mój pierwszy komputer: ZX Spectrum 80
Obecny sprzęt: P 233 MMX 64 MB + dodatki

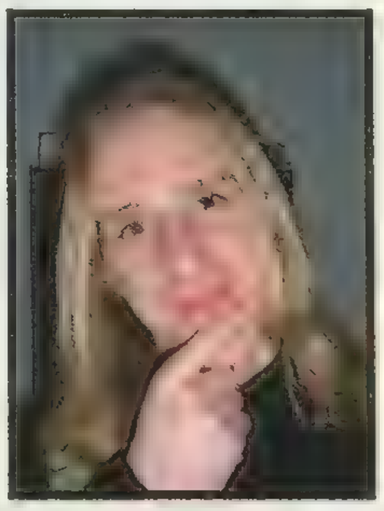
Dominik Wojnarowski

Ksywka: **TEG**
Wiek: 21 lat
Wzrost: 190 cm
Waga: 78 kg
Specjalizacja: wyścigi
U typy gier: wyścigi, sportowe, strategie
Ukochane tytuły gierkowe: COLLIN MCRAE, MYTH 2
Najlepsza gra: DRIVER
Czas współpracy z redakcją: przeszło 2 lata
Rodzaj czytanej literatury: fantastyka
U książki: „Dune", „Władca pierścieni"
U filmy: „Łowca androidów", „Matrix"
U aktor/aktorka: Harrison Ford
U kreskówki: „Kaczor Duffy"
Jakiej muzyki słucham: od klasycznej po black metal
U płyta: „Appetite for Destruction" - Guns'n'Roses

Hobby, zainteresowania: samochody, piłka nożna, Warhammer
Mój typ kobiety: energiczna i pomysłowa
Co sprawia mi przyjemność: jazda samochodem
Co mnie wkurza: nieszczerość
Sporty uprawiane: piłka nożna
Zwierzątko domowe: suczka o imieniu Diana
Jak spędzam wolny czas: najchętniej ze znajomymi
Marzenie: przejechać się samochodem w klasie NASCAR
Mój pierwszy komputer: Atari 800XL
Obecny sprzęt: PC C300@450 + PlayStation

Grzegorz Młodawski

Ksywka: **Scsl, Murmur**
Wiek: 17 lat
Wzrost: chyba 180 cm
Waga: około 70 kg
Specjalizacja: logiczne, wyścigi, strzelanki, platformówki i wszystko, co wciąga
U typy gier: FPP, logiczne, mordobicia
U tytuły gierkowe: DIABLO, GABRIEL KNIGHT, ALONE IN THE DARK, DOOM, QUAKE, CIVILIZATION
Najlepsza gra: GABRIEL KNIGHT
Czas współpracy z redakcją: roczek i 4 miesiące
Rodzaj czytanej literatury: jak już się przemogę, to czytam o magii i ciekawych zjawiskach
U książki: no bez przesady:)))
U filmy: „The Crow", „Blade Runner", „Matrix", „Rejs", „Pluton", „Aliens", „Indiana Jones" i wiele innych
U aktor/aktorka: świętej pamięci Brandon Lee
U kreskówki: praktycznie wszystko, co oglądam pod przymusem z moim Kotkiem
Jakiej muzyki słucham: industrial, metal, black metal, death metal i wszystko, co robi kichę z mózgu
U płyta: „Antichrist Superstar", „Smells Like Children", „Portrait Of An American Family", „Undertow", „Opiate", „Trash" i cała masa innych
Hobby, zainteresowania: muzyka, komputery, Internet, zabawa, śpiew i różne dziwne rzeczy
Mój typ kobiety: ciężko zdefiniować... szalona, intrygująca, pozwalająca się wyszaleć... chyba najprościej powiedzieć – obecna!
Co sprawia mi przyjemność: uczucie, że osobom przebywającym w moim towarzystwie jest przyjemnie



Co mnie wkurza: zdrada, oszustwo, wykorzystywanie innych, nieprzyznawanie się do błędu
Sporty uprawiane: jedynie ekstremalne
Zwierzątko domowe: kochany piesek
Jak spędzam wolny czas: leżę do góry brzuchem, spotykam się z dziewczyną, oddaję się Internetowi
Marzenia: nie jest ich dużo, ale są dla mnie ważne i chcę je zrealizować. Ale nie powiem, co to za marzenia!
Mój pierwszy komputer: Atarynka!
Obecny sprzęt: ledwo chrupiący Celeron 366

ULUBIONE GATUNKI

Oto wyniki mini–ankiety przeprowadzonej wśród naszych autorów w temacie „Ulubionych gatunków gier" oraz „Top 10 Gier".

Zapewne zaskoczeniem dla wielu będzie pierwsze miejsce RPG–ów (wygrały bezdyskusyjnie). Jak widać, gusta starych wyjadaczy nie zawsze chodzą w parze z rynkową modą. Drugie miejsce, również bezdyskusyjnie, zajęły RTS–y, a trzecie klasyczne strategie. Nasuwa to prosty i oczywisty wniosek – w oczach ludzi zawodowo zajmujących się graniem właśnie te gatunki niosą w sobie największą i trwałą wartość.

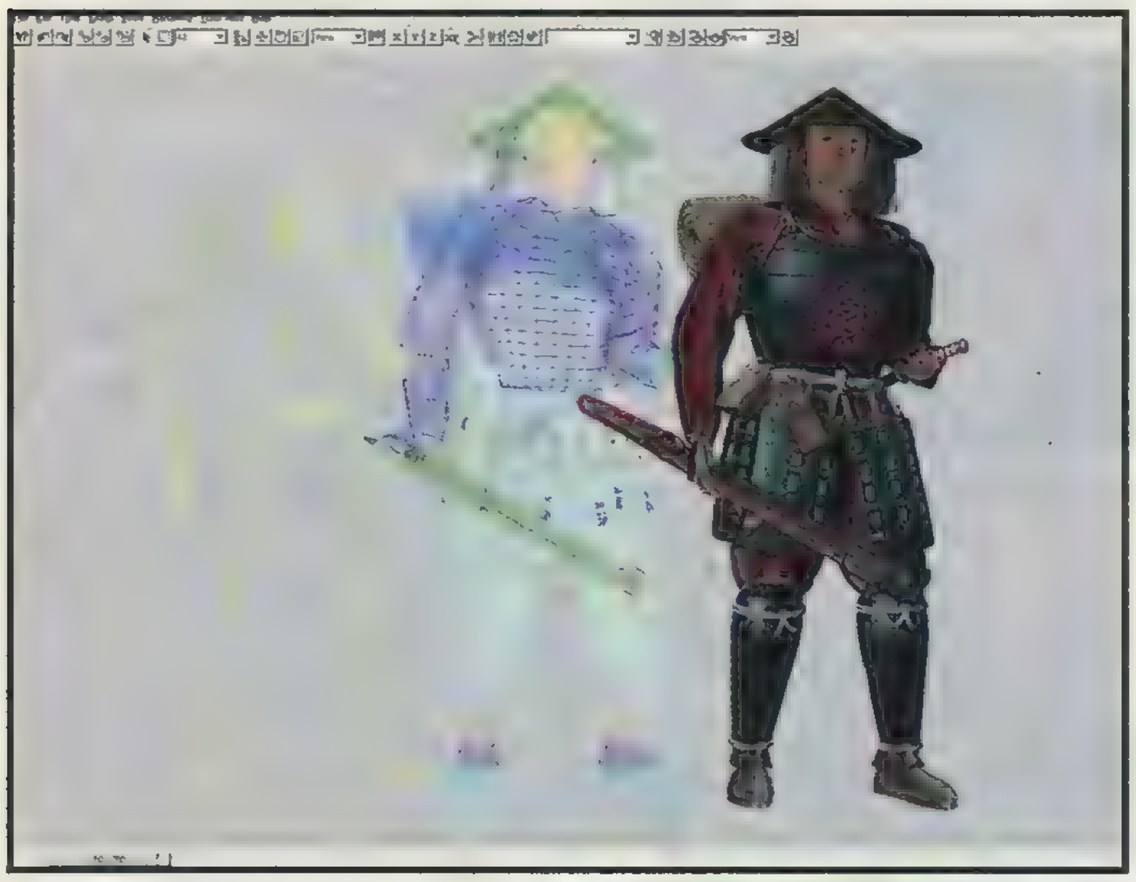
1. Role Playing
2. Strategie czasu rzeczywistego
3. Strategie turowe
4. FPP
5. Wyścigi/Sportowe
6. Przygodówki
7. Logiczne
8. Symulatory
9. Platformówki
10. Mordobicia

TOP 10 GIER

1. Heroes of Might&Magic 3
2. Close Combat 3
3. Championship Manager 3
4. Diablo
5. QUAKE 2
6. System Shock 2
7. Fallout 2
8. Jagged Alliance 2
9. Baldur's Gate
10. Myth 2

W poprzednim wydaniu dobrze (jak się okazuje dzięki ankietom) przyjętego cyklu artykułów pod enigmatycznym, a więc tym bardziej kuszącym, tytułem „Backstage" miałem okazję odkryć pełną niespodzianek kuchnię programistów. O ileż barwniejszą dla oka sceptyka, wonniejszą dla nosa ignoranta i smakowitszą dla podniebienia laika wydaje się być kuchnia grafików, niektórzy z Was przekonają się już zaraz (o ile tylko nie włączą telewizernika na kolejny odcinek serialu fidżijskiego o pielęgniarkach–hipochondryczkach). Drugim, bardziej zaznajomionym z tematem, polecam oddać się spokojnie lekturze artykułu i pomyśleć o idealnym renderingu dwóch kształtnych, jędrnych, trzęsących się, różowych... półkul mózgowych Lary Croft.

Jak zwykłem pisać wcześniej, tym razem także czuję się w obowiązku przedstawić temat, nie tylko zachęcając ewentualnych adeptów sztuki, ale i przedstawiając problemy danej dziedziny. Artyści komputerowi przez kilkadziesiąt lat (niecałe 30) zmienili się nie do poznania. Z początku duża ich część była czystymi komputerowcami – młodzieniaszkami z wyobraźnią (lub bez), którzy przy okazji tworzenia swoich pierwszych gier zajmowali się także muzyką i grafiką. Wraz z zaawansowaniem technologii i możliwości komputerów, a co za tym idzie – kompleksowością gier pojawiło się zapotrzebowanie na artystów z prawdziwego zdarzenia. Owszem, do dzisiaj wielu grafików komputerowych rozwija swoje zainteresowania i umiejętności przy komputerach i w środowisku demo–sceny. Jednak tak naprawdę poważne firmy na stanowiska grafików najchętniej zatrudniają ludzi po szkołach artystycznych. Wynika to z tego, że uczenie człowieka poprawności artystycznej od podstaw jest znacznie dłuższe i kosztowniejsze od procesu kształcenia plastyka w kilku programach graficznych. Komputer to przecież tylko kolejne narzędzie, nie mówiąc już o tym, że dzisiejsze szkoły artystyczne zapewniają obcowanie z komputerem i programami, jakich plastycy będą używać w przyszłej pracy. Takich ludzi nie zastąpią zapaleni komputerowcy, którzy owszem, mogą mieć w małym palcu wszystkie efekty Photoshopa, a na dysku najnowsze pluginy ściągnięte z Sieci, ale nie wiedzą zbyt wiele o kompozycji, barwach, proporcjach, perspektywie czy estetyce. Jeśli kogoś zniechęciłem tym ostatnim zdaniem, niech raczy wybaczyć. Muszę jednak podkreślić, że aby mieć szansę na polu grafiki komputerowej, trzeba mieć solidne fundamenty plastyczne i dopiero wtedy zaczynać poszukiwania dobrej pracy w takim EIDOS–ie czy – nie przymierzając – w MIRAGE-u.



Od szczawika do wojownika...

W OGRODZIE SZTUKI

Odsuńmy teraz na bok wymagania i kwalifikacje, przejdźmy do wymarzonej sytuacji, gdy artysta został przyjęty do wymarzonej pracy. Na początek kilka spraw organizacyjnych: artysta artyście nierówny. Stop! W dobie politycznej poprawności winienem powiedzieć – wszyscy artyści są równi, jednak wyróżniamy równych i równiejszych... Głową ekipy jest artysta nadzorujący (art directors) – zwykle w zespole jedna osoba, która w ścisłej współpracy z producentem i project managerem (patrz NSS'74) trzyma w ryzach wszelkie aspekty graficzne gry i panuje nad zespołem grafików. Następna osoba w hierarchii to artysta technik, zwany również programistą narzędziowym. Rola ta łączy w sobie obowiązki grafika i programisty, ponieważ wprowadza elementy graficzne do kodu gry. Rzecz jasna, proces łączenia grafiki z engine'em następuje przy kooperacji z głównym programistą. Następna grupa artystów to właściwi ludzie od brudnej roboty. W pierwszym etapie tworzenia gry pracują artyści koncepcyjni – wykonujący masę wstępnych szkiców postaci, przedmiotów, otoczenia, ogólnie mówiąc – świata gry, po uzyskaniu niezbędnych wytycznych od designerów i art directora. Po rozrysowaniu najważniejszych elementów do pracy zabierają się czym prędzej graficy określani mianem in–game artists. Z braku polskiego odpowiednika pozostanę przy tej ogólnie znanej nazwie. W tej grupie załogantów każdy ma swoją działkę (poza tą na Mokotowie), a mianowicie jedni mogą zajmować się modelowaniem obiektów 3D, następni wprawianiem w ruch tychże obiektów, jeszcze inni oblekaniem modeli teksturami (o teksturach dalej) czy optymalizowaniem palety kolorów. Oczywiście w zależności od struktury organizacyjnej zespołu role te mogą przynależeć do jednego człowieka, który robi to wszystko na raz, może być też sytuacja, gdy zadania kilku ludzi nakładają się. W opowieściach o grafikach niejednokrotnie słyszałem o pomyłkach w rodzaju nadpisania pliku na serwerze przez innego grafika, pracującego nad tym samym problemem. Tak to już bywa, ale ważne do zapamiętania jest jednak tyle, że ta ostatnia podgrupa artystów zajmuje się właściwą pracą nad grą, a efekty widzimy potem na ekranie podczas szamotania się z produktem. Towarzystwo artystyczne nie może się również obejść bez animatorów, ale ze względu na ich wyjątkową naturę poświęciłem osobny akapit na zagadnienia związane z animacją. Przechodzimy teraz od ogółu do szczegółu.

Obiecane w pierwszym Backstage'u tajniki wirtualnej kobiety

Artysta koncepcyjny podczas kolejnej próby narysowania twarzy Mario

SZKIEŁKO I OKO

Pierwsze projekty, jak wspomniałem powyżej, powstają dzięki artystom koncepcyjnym. To oni, przy wsparciu ołówków, piór, cienkopisów, pędzelków i innych bardziej lub mniej konwencjonalnych (np.: tablety) narzędzi kreślarskich, tworzą obraz gry. Po nakreśleniu swoich wizji i konfrontacji ich z głównym designerem i innymi artystami przekazują je dalej. Prace koncepcyjne są zwykle skanowane i poddawane pierwszej obróbce

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

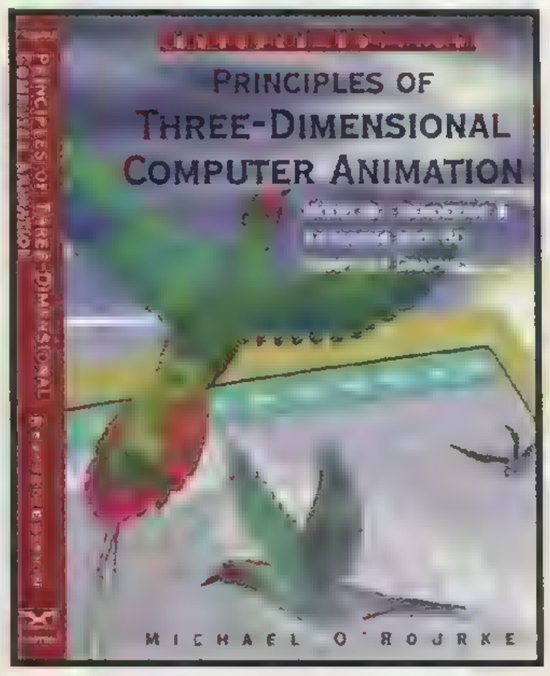
cyfrowej. Dodaje się tuż po tym potrzebne kolory, jeśli ich nie było na papierze – lub jeśli były, poprawiane do osiągnięcia zadowalających efektów. Korzysta się przy tym z programu, który jest od pewnego czasu standardem w tej dziedzinie – Adobe Photoshop. Czasami pomocne są też takie aplikacje jak Adobe Illustrator czy MetaCreations Painter. Gdy szkice i rysunki odpowiadają podstawowym zaleceniom jakościowym, następuje

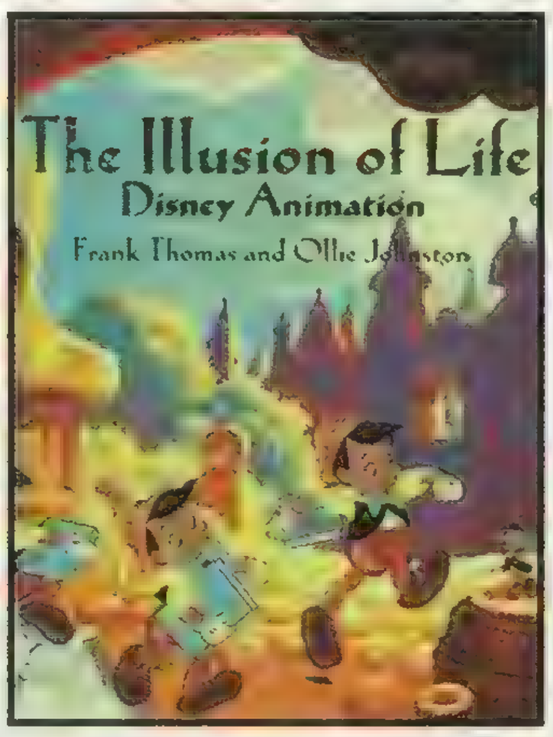
GRAFICY

Choć nie są ulepieni z innej gliny niż inni artyści, a nierzadko wywodzą się ze środowiska klasycznych artystów, stanowią specyficzną grupę ludzi. Graficy komputerowi nie wchodzą zatem w haniebny poczet karierowiczów, których skądinąd celnie określił onegdaj Kaźmirz Staszewski, śpiewając: „Wszyscy artyści to prostytutki – w oparach lepszych fajek, w oparach wódki"

Dzieło sztuki asa grafiki Danny'ego Geurtsena (byłego artysty EIDOS–a)

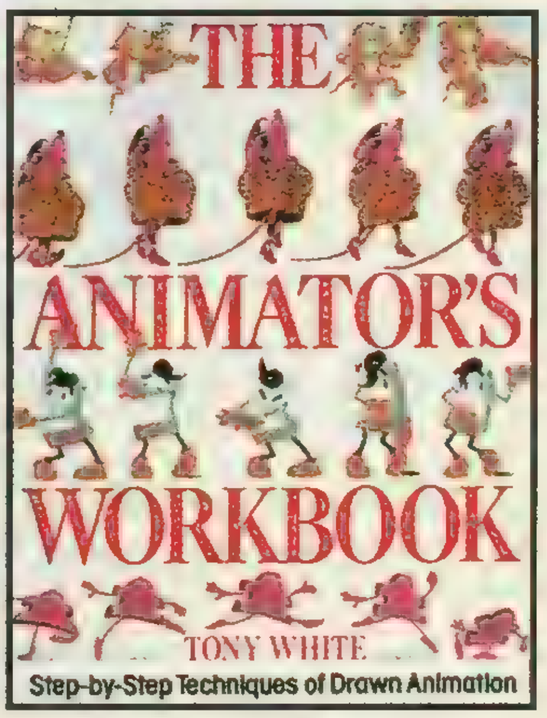
etap transponowania ich na programy modelujące obiekty 3D. Oczywiście zakładając, że gra będzie potrzebowała takich obiektów. Nie ogranicza się to jednak tylko do gier trójwymiarowych – większość dzisiejszych platformówek z widokiem płaskim (2D) wykorzystuje najpierw obiekty 3D do spreparowania choćby profilu głównego bohatera. Potem zamieniany jest on na dwuwymiarową płaszczyznę, ale zachowuje pozorne cechy 3D (cieniowanie, światło, załamania geometryczne). Wróćmy jednak do programów modelujących – a więc najczęściej 3D Studio MAX (bądź wcześniejsze wersje), Newtek Lightwave czy też Softimage. W skrócie – ich zadaniem jest kreowanie płaszczyzn 3D składających się na obiekt 3D – choćby taki sześcian. Każdy z nich składa się z wielu takich płaszczyzn, zwanych polygonami. Im więcej polygonów, tym model jest bogatszy w szczegóły. Stąd widać wyraźną różnicę w przedstawianiu postaci ludzkich w grach. To zasługa ilości polygonów, które za sprawą wydajniejszych kart lub rewolucyjnego engine'u mogą występować w większej ilości. W grze REDGUARD bohater ma na przykład 550 poligonów, inne postacie około 400, w NHL '99 potrzeba od 1 000 do 100 poligonów na postać, w QUAKE–u – 500, zaś w grze HALF–LIFE udało się uzyskać aż 5 000 polygonów budujących obiekty. Do stworzenia postaci ludzkiej artyści–modelerzy (zbliżeni nie tylko brzmieniowo do modelarzy) składają na ekranie albo pojedyncze części ciała od podstaw, albo korzystają z gotowych narzędzi do modelowania anatomii ludzkiego ciała. W rezultacie powstaje siatka, podobna do drucianych modeli, jakie robi się na zajęciach technicznych w szkole. „Goły" model potrzebuje teraz powłoki, a więc tekstur. Wykonaniem takiej faktury (czy to ciała, czy powierzchni kamienia lub drzewa) parają się już odpowiedni artyści. Wykorzystują oczywiście wstępne szkice postaci czy przedmiotu otrzymane od artystów koncepcyjnych. Posiłkują się jednak własną bazą danych tekstur, poszukują także na własną rękę potrzebnych materiałów. Przeglądają zdjęcia, wertują albumy, encyklopedie, książki techniczne, korzystają z rzeczywistych obiektów, aby znaleźć ten deseń, który pasuje do torebki urodziwej bohaterki czy powierzchni działka protonowego hiperbohatera (na marginesie: efekt dziur po kulach w ścianach uzyskuje się przez podmianę tekstury ze „zwykłej" ściany na podziurawioną, a nie zmianę rzeczywistej geometrii ściany). Potem pozostaje już tylko precyzyjne ułożenie materiału na siatce modelu i mamy prawie gotowy obiekt. Prawie, bo pozostają sprawy redukcji niepotrzebnych polygonów, optymalizacji kolorów i inne zmiany kosmetyczne. W tych zadaniach dodatkowo przydatne są Equilibrium DeBabelizer (paleta kolorów), Photoshop (tekstury) i sam program modelujący. Wszystko pięknie, tylko że mówimy tu o jednym, małym modelu, powiedzmy postaci głównej. Do tego dochodzi cała masa otoczenia, które trzeba również opracować, zadbać o jego adekwatne oświetlenie i oteksturowanie. Przy tej masie zadań graficy mają, oczywiście, ograniczenia wielkości obiektów – po to, żeby gra nie „kaszlała" mimo wywołującej implozję w głowie jakości wizualnej. W trakcie pracy narastają konflikty interesów – głównie pomiędzy programistami, którzy zwracają uwagę przede wszystkim na technologiczne innowacje, niuanse Sztucznej Inteligencji, unikalne cechy kodu. Artyści zaś z natury zabiegają o jak najwyższą wartość estetyczną pracy, co bywa sprzeczne z prędkością, z jaką będzie potem działać engine. Jednak w dobrze komunikującej się drużynie wszyscy zdają sobie sprawę ze wspólnego celu, powstrzymują swoje ambitne zapędy i potrafią wyśrodkować swoje subiektywne cele do optymalnego działania programu.

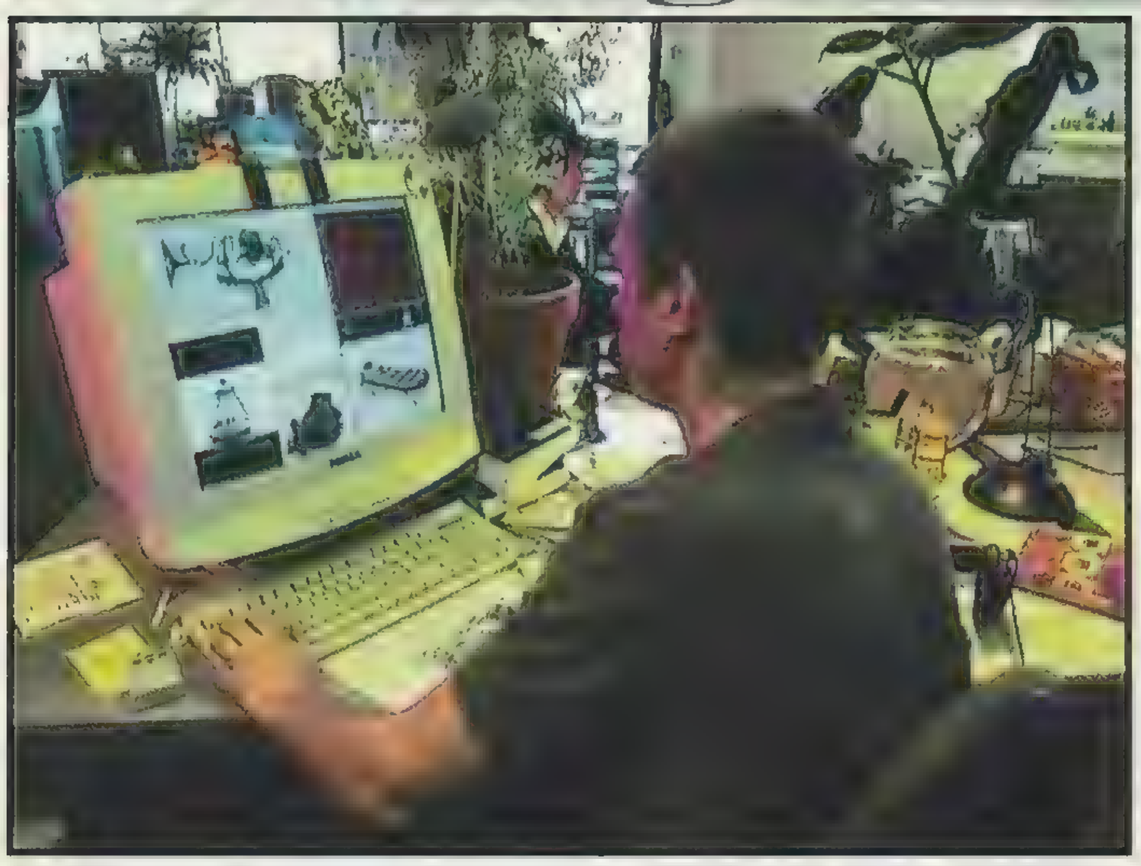




A JEDNAK SIĘ RUSZA

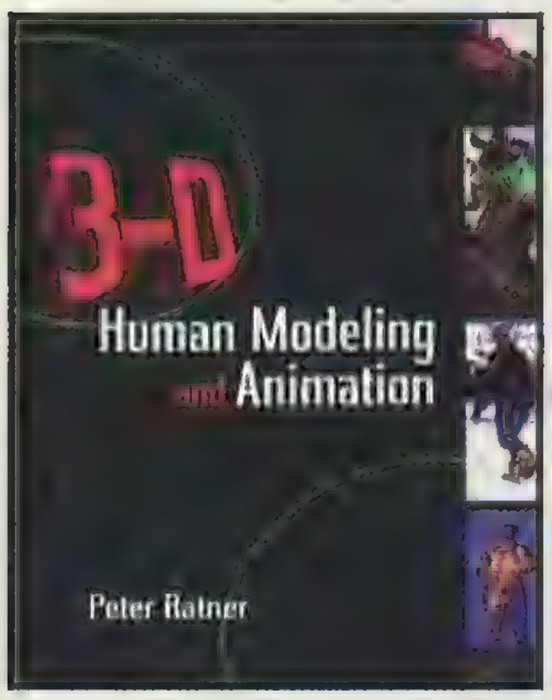
Czas na specjalistów od animacji, których metody pracy zmieniły się także wraz z postępem technologicznym. Zacznijmy od klasycznej animacji 2D, która tworzona jest na zasadzie starych kreskówek Disneya, czyli z analizy ludzkiego (bądź zwierzęcego) ruchu. Wystarczy narysować kilka najważniejszych klatek (keyframes), połączyć je, określić czas trwania każdej z nich i ma-



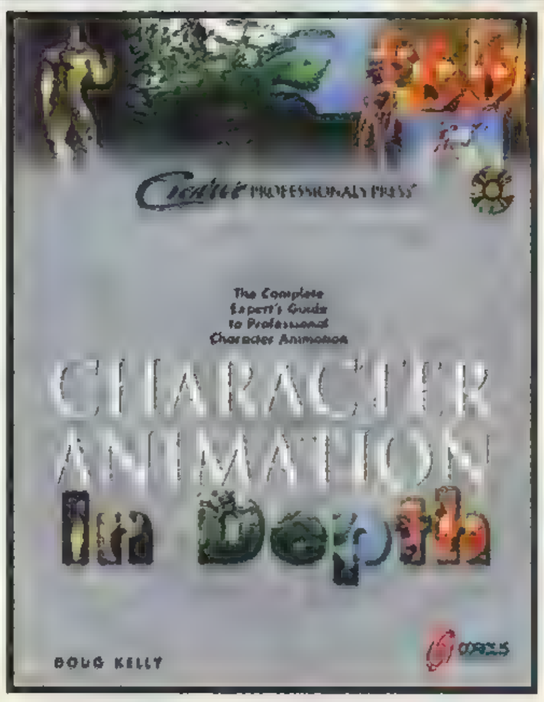


Modelarstwo na ekranie

my oto w prosty sposób skonstruowaną animację. Osobiście możecie się jednak przekonać, rysując w brulionie po jednej klatce na każdej stronicy, że to wcale nie takie proste. Lecz już przy tym ćwiczeniu efekt zdumiewa! Podobnie tworzone są animacje komputerowe – czy to 2D, czy 3D. Dodam, że w programach

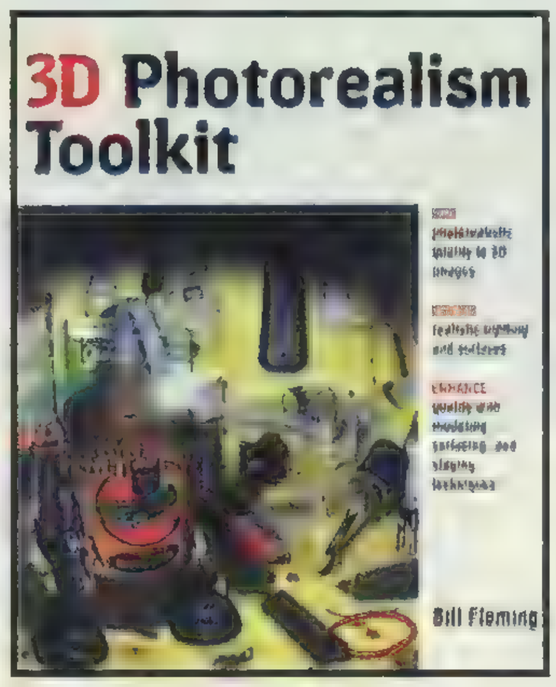


tych istnieją gotowe narzędzia wspomagające standardowe animacje, w rodzaju bieg człowieka, kucanie, skakanie czy inne typowe czynności. Można je oczywiście modyfikować, i tu pojawia się pole do popisu dla najlepszych animatorów. Małe szczegóły, które dołącza się do animacji, świadczą właśnie o wprawnym oku i zwracają na siebie uwagę w grach. Z kolei istnieją nowe metody ułatwiania animacji, dzięki hierarchicznej budowie obiektu – na przykład postaci ludzkiej. Po zaznaczeniu w obiekcie części zależnych można w szybki sposób zanimować ruch całej ręki za pomocą zmiany położenia samej dłoni. Proces taki nazywa się odwrotną kinematyką i polega na odwołaniu się do nadrzędnej części, w tym przypadku ramienia, które musi się poruszyć wraz z ruchem dłoni. Stosowane są różne unikalne modyfikacje modeli, jak wprowadzenie systemu kostnego, mięśniowego czy stawów – po to, aby zasymulować rzeczywisty ruch. Oczywiście, stopień zaawansowania struktur będzie inny w przypadku animacji postaci w grze, a inny w animacji przeznaczonej do sekwencji początkowej, pozbawionej wszystkich ograniczeń i uwarunkowań świata gry. Do grupy gier z innowacyjnym systemem animacji dołączył HALF–LIFE ze swoim systemem animacji szkieletowej. Zastosowano go do wszystkich stworzeń w grze z dwóch powodów – by nie korzystać z technik filmowej rejestracji ruchu, po drugie – radykalnie powiększyć ilość pamięci i zmieścić o wiele więcej polygonów (5 000 na obiekt!). Udało się to poprzez wprowadzenie najważniejszych kości do obiektu. Uwalnia to procesor od obliczania w czasie rzeczywistym położenia każdego punktu modelu co klatkę, a ogranicza się tylko do położenia partii szkieletowych. Do nowych, aczkolwiek zadomowionych już, na przykład w grupie gier sportowych, metod animacji zalicza się motion–capture. Znamy ją także dobrze z filmów „Forrest Gump"



System animacji szkieletowej w HALF–LIFE

czy „Matrix". Technika ta bierze swój wzór z rzeczywistego modela (kaskadera), którego ruch rejestrują kamery na tle niebieskiego bądź zielonego tła. Aby zapisać dokładnie styl poruszania się aktora bądź kaskadera, montowane są na jego ciele znaczniki. Przy wykorzystaniu metody optycznej komputer rejestruje zmiany ruchu



poszczególnych kończyn czy mimiki twarzy dzięki materiałowi filmowemu. W przypadku metody magnetycznej aktor musi założyć mnóstwo okablowania, które przekazuje bezpośrednio do komputera dane o zmianie położenia. Oczywiście motion–capture wywołuje do dzisiaj kontrowersje, ale mimo protestów klasycznych animatorów nie wyparł czystej ludzkiej spostrzegawczości. Istnieje mnóstwo innych, mniej znanych metod animacji, jak choćby stop–motion albo morphing, ale z racji ograniczonych rozmiarów niniejszego tekstu pozwoliłem sobie je pominąć. Zainteresowanych odsyłam do Internetu, a zwłaszcza grup dyskusyjnych rec.arts.animation i comp.graphics.animation.

SZTUCZNA SZTUKA?

Artystom komputerowym po latach ignorowania ze strony klasycznego środowiska udało się zająć pozycję równoważną z konserwatystami. Co więcej, wielu artystów „analogowych" zaakceptowało obecność narzędzia artystycznego wyrazu, jakim bez wątpienia może być komputer. Niektórzy z nich nawet sami zainteresowali się sztuką cyfrową. Myślę, że po części dlatego, iż dostrzegli w nim niespotykane dotąd możliwości, jakie w fachowych rękach będą wykorzystane właściwie. Zaś jeśli chodzi o interesującą nas grupę artystów pracujących przy produkcji grafiki do gier, to trzeba przyznać, że prezentują dość udanie i wymiernie poziom obecnej znajomości tej dziedziny. W kolejnej części prezentacji kuchni growej (może grzanej?) opowiem Wam z przytupem o wirtuozach przyprawiania dźwiękami, trzaskami, szumami i klimatem malowanym muzyką. Orkiestra – tusz! Tuż, tuż...

Piotr „Raven" Leszczyński

Warto zapamiętać:

FPS (Frames Per Second) – *ilość klatek animacji (odświeżania ekranu) pojawiających się w czasie jednej sekundy.*

Motion Capture – *rodzaj rejestrowania skomplikowanego ruchu, zwykle ludzkiej postaci, z użyciem żywego modela.*

Obiekt – *zbiór polygonów składających się na model przedstawiający zwykle rzeczywisty kształt.*

Tekstura – *faktura (materiału) przedstawiona jako bitmapa (obraz 2D) służący do nakładania na poligony. Odmianą tekstury jest skin (skóra) nakładana na cały model 3D, a potem modyfikowana na nim.*

Polygon – *płaszczyzna zamknięta w obrębie swoich ścian. Rodzajem polygonu jest face (dosł. twarz) stanowiąca część całego obiektu 3D.*

Adresy:

www.3dpalette.com – *obowiązkowy site dla wszystkich zainteresowanych grafiką w grach komputerowych. Zawiera aktualności ze świata sztuki komputerowej, wywiady ze znanymi artystami, artykuły i lekcje poświecone wszelkim aspektom grafiki 2D i 3D. Posiada bogata galerie tekstur, szkiców, renderow oraz wybór najciekawszych linków do wyspecjalizowanych stron o grafice. W zasadzie strona ma konkurencji.*

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

THE X FILES™

Jak zwykle marcową porą w Polsce przychodzą takie chwile, gdy „X–fil" przeżywa stany depresyjne, męczy go apatia, anemia i rwa kulszowa. Wtedy myśli o tym, że się starzeje i często potrzebuje soli trzeźwiących. Diagnoza jest prosta – dekadentyzm „fin de serialu". Na domiar złego, tym razem wcale nie ma pewności, że nasz serial przetrwa...

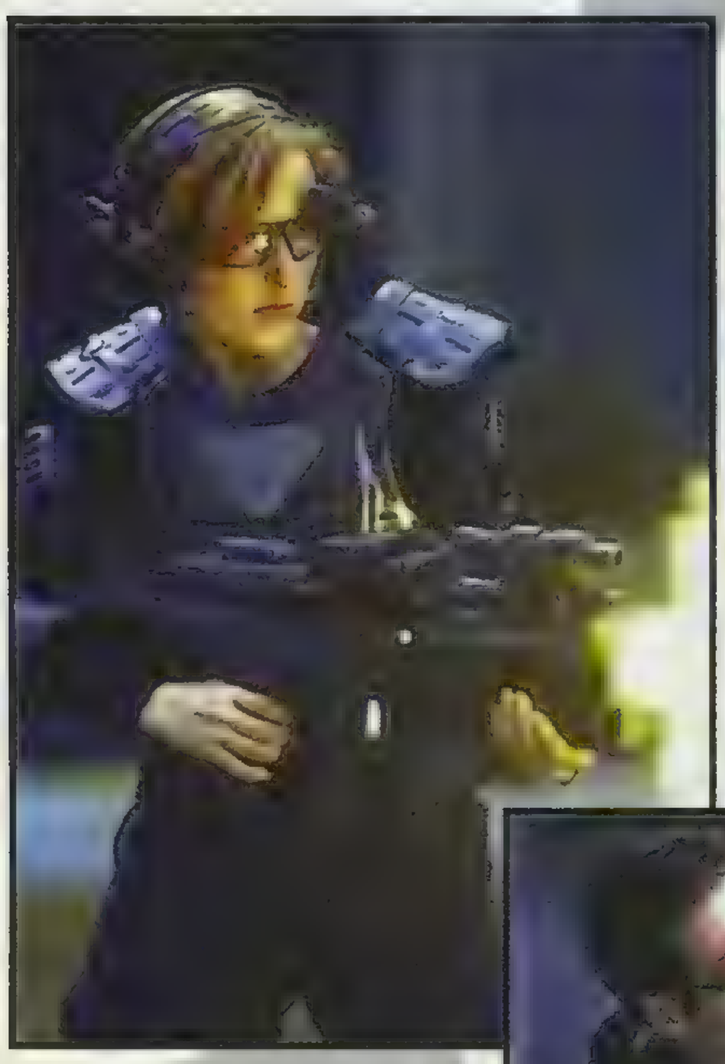
PS. Nieutulonych w żalu prosimy o przesyłanie swoich danych personalnych – przesyłamy chusteczki higieniczne z tłoczonym emblematem „The X–Files" i gry planszowe „Nie irytuj się".

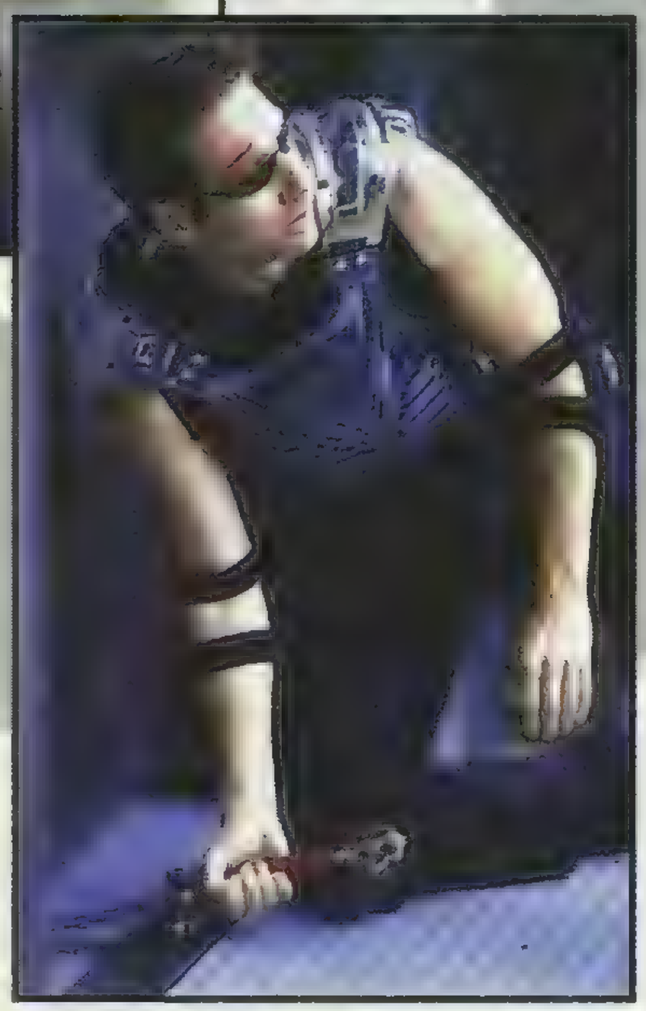
W MARCU JAK W FOX-IE

Chociaż wszyscy (no, może poza paroma pesymistami) myśleliśmy, że decyzja o kręceniu ósmego sezonu będzie podjęta jeszcze na początku roku, sytuacja nie zmieniła się. Na coraz częstsze pytania dziennikarzy o tę kwestię padają odpowiedzi albo wymijające, albo odsyłające do Chrisa Cartera. Tylko on może zdecydować, czy jest sens kontynuowania tego kultowego serialu, czy też nie. Sam Carter odpowiada, że – oczywiście – decyzja jest nieodzowna, ale musi jeszcze trochę poczekać z jej podjęciem. Wiadomo jednak, że kobieta – wyznawczyni teorii spiskowych. Jednak w komunikatach FOX–a nie podano niczego na temat obsady tej roli. Czyżby na wypadek klapy „The X–Files" szykowano wakacik dla Gillian? Zdjęcia do pilota „The Lone Gunmen" (roboczy tytuł serialu) mają zostać nakręcone w marcu, a gdy przypadnie do gustu publiczności, od końca lipca zarezerwowano czas na pracę nad dalszymi odcinkami. Większość zdjęć będzie kręcona w szczęśliwym mieście Chrisa – Vancouver. Muzyką znowu zajmie się niezawodny Mark Snow. Nie wiem jak Wy, ale ja ostrzę już pazury na „Samotnych Strzelców". Może Carterowi uda się znowu ruszyć trochę swoją wyobraźnię...

ODCINKI 7. SEZONU

Jak zapowiadałem, dostarczam nowych informacji o przyszłych odcinkach siódmego sezonu (starając się jednak nie spoilerować przesadnie). 12. odcinek serii siódmej (a więc jubileuszowy – 150.) pt. „X–Cops" będzie potraktowany z przymrużeniem oka. Sposób przedstawienia ma być zbliżony do tego z serialu Foxa pt. „Cops" (na jego kanwie stworzono polskie „Gliny"), czyli rejestrowany „z ręki" na kamerach betacam. Nawet napisy tytułowe i muzyka mają być zbliżone. Wszystko rozpocznie się tak samo, z tym, że zamiast na pospolitego przestępcę policjant natknie się na Muldera i Scully. 13. odcinek to popis słynnego twórcy cyberpunku – Williama Gibsona, który tym razem wystąpił w roli scenarzysty. Tytuł epizodu powinien Wam co nieco mówić – „First Person Shooter" (zdjęcia na stronie). Ma być w nim mnóstwo efektów specjalnych i grafiki komputerowej, a klimat przypominać hardcore'owe SF. William B. Davis sporządził scenariusz do 15. odcinka, wciąż jeszcze bez tytułu. Gillian Anderson napisała i wyreżyserowała scenariusz 17. z kolei epizodu, nazwanego „All things", a David zajął się w ten sam sposób odcinkiem 18. – pt. „Hollywood A.D.". Dalsze informacje o 7. sezonie za miesiąc.





– jakby nie było – Duchovny i tak już dla niego nie zagra.

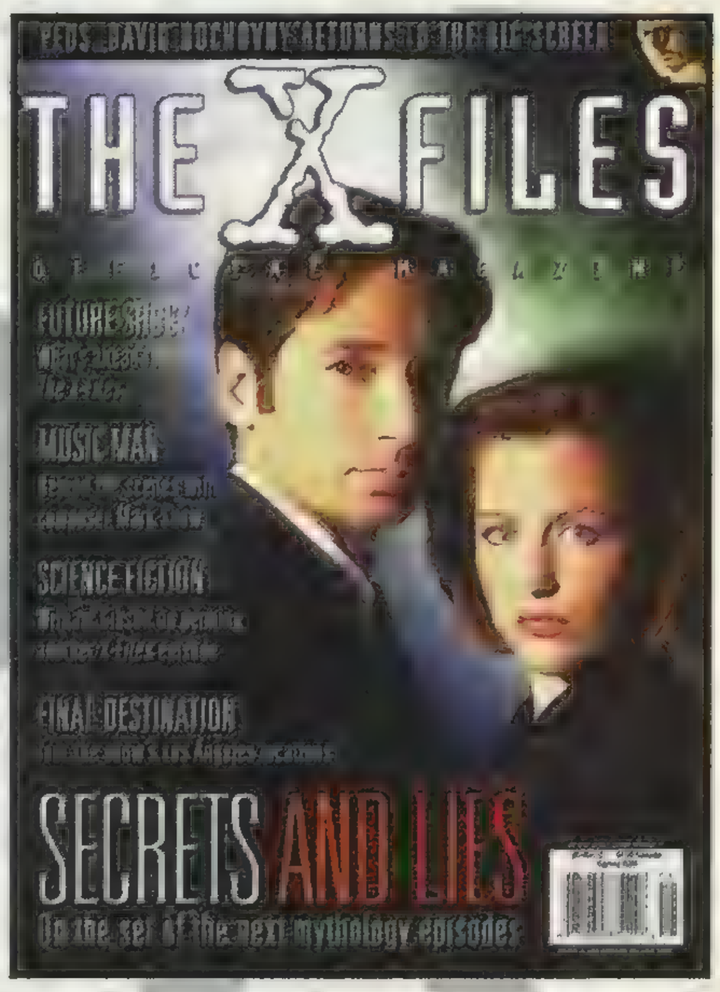
SAMOTNI STRZELCY

W poprzednim serwisie nadmieniłem o serialu z udziałem Samotnych Strzelców. Informacja jest już potwierdzona, a serial będzie gościł znanych nam aktorów – Toma Braidwooda, Deana Haglunda oraz Bruce'a Harwooda. Wiadomo także, że do tych trzech dżentelmenów prawdopodobnie dołączy, jako ozdoba serii,

NOWY MAGAZYN

Wyszedł nowy numer oficjalnego magazynu „The X–Files", w którym jak zwykle możecie przeczytać o oficjalnych faktach, zapowiedziach i planach. Stałym czytelnikom nie muszę mówić, że z publikacji już raczej niczego nowego się nie można dowiedzieć, ale dla zdjęć czy artykułów o kulisach tworzenia serialu można ów magazyn nabyć. Żebyście mnie nie posądzili o pustosłowie, oto co tam znajdziecie: wywiad z Frankiem Spotnitzem, Williamem B. Davisem oraz Deanem Haglundem. Na deser promocja filmu „Return to me" z Davidem Duchovnym w roli głównej i „Gun Shy" z Mitchem Pilleggim.

Raven



DANGER ZONE

TOPGUN ★ GUNMAN

Zulu: 12:00, Warszawa, redakcja NSS. Klub Symulatorów wyjeżdża z hangaru.
DZ – NSS: Proszę o zgodę na kołowanie
NSS – DZ: Masz zgodę, start na kierunku 270
DZ – NSS: Proszę o zgodę na start
NSS – DZ: Pas pusty, wiatr czołowy 2, powodzenia!
I wystartował...

I stało się. Na fali gwałtownych zmian w NSS do życia został powołany nowy dział. Wnikliwy obserwator zapewne już skojarzył logo znajdujące się na górze tej strony z wszelakim sprzętem latającym (pewnie przez ten film, w którym niejaki Tomcio Cruze wystąpił u boku F–14 Tomcat). Skojarzenie słuszne, ale tylko częściowo, bo w Niebezpiecznej Strefie znajdzie się również miejsce na sprzęt pływający (kraulem lub żabką, na powierzchni i pod nią, o wymiarach np. 90–60–90) i jeżdżący (wyposażony w lufę oraz Szarika). No, a teraz jeszcze raz i po naszemu. DANGER ZONE jest działem, który będzie zajmował się symulacjami wszelakich zabawek wojskowych, takich jak czołgi, poduszkowce, łodzie podwodne, okręty, samoloty i co tam jeszcze człowiek wymyślił.

Gdy określiliśmy już zakres tematyczny naszego kącika, czas chyba powiedzieć kilka słów na temat zespołu DANGER ZONE. Nie spadliśmy przecież z nieba (aczkolwiek wiele by na to wskazywało, a to ze względu na nasze zainteresowania spadochroniarstwem;–) Półtora roku temu w śp. „Gamblerze" na żółtych stronach wystartował (na dopalaczach) Aeroklub. Stało się tak za sprawą trzech (jeszcze nieopierzonych) redaktorów uwielbiających symulatory lotnicze: Gunmana, TopGuna i Yennefera. Wynikiem ich radosnej twórczości były profesjonalne recenzje

symulatorów, stały kącik na CD, wielki dwuodcinkowy poradnik latania „Niebo dla każdego" oraz 16 wydań Aeroklubu. Do tego dochodzi jeszcze niemierzalny wysiłek włożony w rozwój środowiska symulantów w naszym pięknym kraju. Niestety, dobre czasy się skończyły, wydawanie „Gamblera" zostało zawieszone, a zespół Aeroklubu wylądował na bruku.

Na szczęście dwóch z trzech dyndających na spadochronach symulotników wspaniałomyślnie postanowiła wyłowić z morza redakcja NSS. Zespół, zredukowany do Gunmana i mnie, czyli TopGuna, zaoferował swoje usługi redakcji NSS, a jej naczelny (czyli Emilus), postanowił z nich skorzystać. W naturze nic się nie powtarza, więc pożegnaliśmy nazwę „Aeroklub" i rozszerzyliśmy formułę działu.

Trzeci symulotnik został uratowany przez statek szpitalny. Z informacji zebranych przez zastęp BOR–owików wiemy, że ma się całkiem dobrze. W tym miejscu chciałbym podziękować owemu dzielnemu pilotowi, starszemu mechanikowi Andrzejowi „Yenneferowi" Balcerzakowi za prawie dwa lata owocnej współpracy

MASZ PRZEPUSTNICĘ PC FLIGHT FORCE?

Jeżeli ktoś z Was ma przepustnicę PC Flight Force i komputer ATX, to być może zetknął się z opisanym poniżej problemem. Po podłączeniu jednocześnie obu kabli (przepustnicy i joya) do komputera system po naciśnięciu włącznika nie chce startować, a na wyłączonym kompie cały czas pali się lampka zasilania. Odpowiada za to napięcie 5V, które w systemie ATX jest „wszędobylskie" i umożliwia takie bajery, jak np. wystartowanie PC klawiszem z klawiatury. Otóż prąd, który płynie z komputera do przepustnicy, wraca gniazdem joysticka i system głupieje...

Jeżeli ktoś ma zamiłowania techniczne oraz jest pewien swoich umiejętności, to przepis na rozwiązanie tego problemu wygląda następująco: po rozebraniu przepustnicy (śrubki są pod czterema gumowymi krążkami) trzeba zlokalizować wiązkę przewodów wychodzącą do złącza joysticka w PC (9 przewodów). Od strony denka znajdź punkt lutowniczy G1 – odłącz (odlutuj albo odetnij) przewód czarny. Jeśli ktoś ma jakieś pytania lub woli nie narażać swojej przepustnicy na zniszczenie, a chciałby mieć owo zadanie wykonane profesjonalnie, proszę się skontaktować z dr. inż. Danielem Jakubczykiem, tel. (022) 644 34 90, jakub@ifpan.edu.pl.

Jednocześnie redakcja NSS oświadcza, że nie odpowiada za wszelkie straty materialne, moralne i inne, spowodowane (lub nie) lekturą powyższego poradnika.

Gunman

UWAGA KONKURS!!!

Na dobry początek chcielibyśmy od razu ogłosić konkurs wiedzy o lotnictwie. Cztery pytania, z tego trzy łatwe:

1. **Wymień dwa myśliwce używane przez RAF w bitwie o Wielką Brytanię.**
2. **Wymień pięć symulatorów wydanych w Polsce przez MIRAGE.**
3. **Jaki jest najnowocześniejszy samolot polskich Wojsk Lotniczych?**
4. **W jakiej grze po raz pierwszy gracz dostał do dyspozycji „padlock"?**

Uprasza się o umieszczanie pod odpowiedziami na pytania sugestii na temat formuły DZ. Piszczcie, co według Was powinno pojawiać się w naszej rubryce, a czego sobie nie życzycie.

Na odpowiedzi czekamy do 20 marca. Kartki pocztowe wysyłajcie na adres: New S Service 00–800 Warszawa 66 skrytka pocztowa 21. Nie zapomnijcie o dopisku „Konkurs DANGER ZONE #1".

Wśród autorów najlepszych odpowiedzi rozlosujemy trzy symulatory znajdujące się w ofercie firmy MIRAGE.

– dzięki! Wiele się od Ciebie nauczyłem, zaraziłeś mnie Su–27 i wiele razy pomogłeś. Życzę Ci powodzenia w nowej pracy i mam nadzieję, że jeszcze nie raz spotkamy się przy piwie, a Ty skopiesz mi tyłek w Head to Head.

A jak to ma wyglądać w praktyce? W każdym numerze NSS będą dwie strony DANGER ZONE. A co na nich? Na pewno listy od czytelników, wolne impresje na temat sytuacji w naszym małym piekiełku, teksty na tematy okołosymulotnicze oraz ogólne dywagacje dotyczące wojska.

Teraz czas na omówienie zawartości niniejszego wydania. Gdzieś na tych stronach znajduje się mały konkurs zorganizowany do spółki z firmą MIRAGE – warto spróbować w nim swoich sił. Na sąsiedniej stronie znajduje się materiał na temat Turnieju Wirtualnych Pilotów WARBIRDS, a obok znajdziecie tekst, który powinien zainteresować użytkowników przepustnicy Interacta. Dalej w NSS znajdziecie... przede wszystkim zapowiedzi, dużo zapowiedzi. Gunman pisze o bardzo interesującym symulatorze pt. STORMBIRD, czeka nas też sporo zabawy z wynalazkami spod znaku Luftwaffe, a kolejny tekst dotyczy FLIGHT COMBAT. Panowie z LG poszli w ślady kolegów z MICROSOFT–u i wykorzystując doświadczenia zebrane podczas tworzenia symulatorów cywilnych (FU, FU2, FU3) postanowili zrobić coś dla militarystów. Piloci ze stałym łączem powinni zwrócić baczną uwagę na tekst o WWIIONLINE. Jeśli projekt zostanie zrealizowany, będzie to oznaczało nową erę w symulatorach. W chwili gdy pisze ten tekst, rysują się szanse na ekskluzywne materiały dotyczące B–17 II. Jeśli zdążą przypłynąć z Ameryki na czas, to tekst znajdziecie jeszcze w tym numerze, a jeśli nie dotrą, to spodziewajcie się go w przyszłym miesiącu. W dziale recenzji można znaleźć tekst o najnowszym produkcie JANE'S.

No i to by było wszystko w pierwszym wydaniu. Uprasza się wszystkich o nadsyłanie korespondencji w formie wszelakiej. Na konwencjonalnych listach nie zapomnijcie dopisać DANGER ZONE.

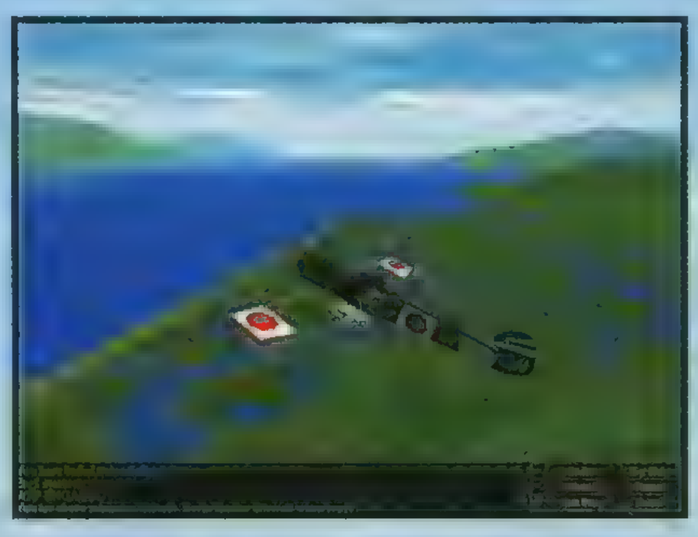
Generał TopGun
(topgun@ssonline.com.pl)
wspomagany przez
pułkownika Gunmana
(gunman@ssonline.pl)

TURNIEJ WIRTUALNYCH PILOTÓW WARBIRDS

Miarą rozwoju każdego środowiska są organizowane przez nie imprezy. Nasz lokalny światek wirtualnych pilotów najwyraźniej ma się coraz lepiej i do tego WARBIRD–ami stoi – to już drugi turniej tej gry rozgrywany w Polsce

Najpierw, tytułem wstępu, kilka słów o symulatorze, na którym Turniej jest rozgrywany, oraz o jego historii w Polsce. WARBIRD jest to stosunkowo niewielki symulator samolotów z okresu II wojny światowej, wyróżniający się niezłą grafiką oraz dobrym realizmem. Jego głównym przeznaczeniem jest gra w sieci. Autorzy udostępnili serwery obsługujące do dwustu graczy na jednej arenie. Wokoło WB dość szybko ukonstytuowała się wspólnota podobna do tej tworzonej przez wyznawców „Qwaka". Wielu graczy dało się uwieść podniebnym bitwom z udziałem kilkudziesięciu maszyn, a smaczku sprawie dodawał fakt, że za sterami każdej z nich zasiadał żywy i nieprzewidywalny przeciwnik. Niestety, przeciętny gracz w Polsce podczas prób grania w WB natykał się na jedną zaporę nie do przebicia: za grę na serwerze trzeba płacić, i to słono, bo dewizami. Ale Polak potrafi. Autorzy WOJENNYCH PTAKÓW pozwolili na rozgrywkę jeden na jednego bez pośrednictwa firmowego serwera. Niejaki PikAce około półtora roku temu zaczął namawiać naszych do grania w trybie HtH. Chętnych zebrało się sporo, toteż po niedługim czasie został zorganizowany Pierwszy Turniej WARBIRDS. Kilka miesięcy później do Polski dotarł darmowy serwer WB. Ten bardzo sprytny program, powstały bez udziału i wiedzy autorów WB, pozwalał grać na jednej arenie 32 graczom bez konieczności korzystania z firmowego serwera, tzn. za darmo. Sprawą ponownie zajął się PikAce i dość szybko polscy gracze zaczęli korzystać z tego dobrodziejstwa. No, ale nie o tym miało być – WB w Polsce jeszcze się zajmę.

KI–84 – według niektórych najlepszy samolot w WB. Zeszłoroczne wyniki tego nie potwierdziły



Za obecną edycją turnieju stoją Piotr Gmurczyk oraz Maciek Baranowski. Turniej ponownie zgromadził śmietankę najlepszych graczy w Polsce. Z osób, które znam osobiście, wystąpią takie znakomitości, jak Bart Lee, Kosa, PikAce, Piotruś i Seba. Wymienionych tu graczy miałem okazję poznać osobiście i kilka razy oglądać w akcji, ale wszystkie znaki na ziemi i na niebie każą przypuszczać, że pozostali uczestnicy nie są wcale gorsi. Pełna lista pilotów z podziałem na grupy znajduje się w tabelce Uczestnicy Turnieju.

Teraz przybliżę zasady, według których będą rozgrywać się walki. W pierwszym etapie każdy gra z każdym. Do dalszej części turnieju wchodzi dwóch pilotów z największą ilością punktów w grupie. Osoby biorące udział w drugim etapie zostaną ponownie podzielone na dwie grupy. Rozgrywka wyłoni czterech półfinalistów (po dwu z każdej grupy), którzy znowu zagrają w systemie każdy z każdym, a dwóch zdobywców największej ilości punktów rozegra pomiędzy sobą wielki finał. Teraz pozwolę sobie zacytować fragment regulaminu dotyczący zasad rozgrywania poszczególnych walk:

FW–190 – znany z tego, że już pierwszą serią potrafi zmieść przeciwnika

ZASADY ROZGRYWANIA POJEDYNKU

Pojedynek składa się z trzech starć (z wyjątkiem finału). Po pojawieniu się w powietrzu (3000 m) piloci rozlatują się na odległość d50, a następnie zaczynają lecieć kursami „na siebie". Dopiero po minięciu się (bez używania uzbrojenia) zaczyna się właściwa walka, która trwa do zestrzelenia jednego z adwersarzy, rozbicia samolotu o ziemię (lub wodę), przymusowego lądowania. Zwycięzca powinien też poprawnie wylądować na najbliższym lotnisku. Przez poprawne lądowanie rozumie się takie, gdy pilot przeżył, a samolot zatrzymał się na płycie lotniska. Wybór ilości paliwa oraz zbieżności broni pozostają niewiadomą (dla przeciwnika) do momentu spotkania w powietrzu.

Punkty będą przyznawane w następujący sposób:

– Zestrzelenie, zmuszenie do przymusowego lądowania, rozbicie samolotu przez przeciwnika – 1 pkt.

– Prawidłowe lądowanie (po wygranej walce) – 0,5 pkt. (w przypadku braku rozstrzygnięcia walki punkty za lądowanie nie będą przyznawane). W razie kolizji w powietrzu starcie jest nierozstrzygnięte, a punkty nie są przyznawane. Jeżeli gracze oddalą się na odległość uniemożliwiającą dalszą walkę, starcie również jest nierozstrzygnięte. W przypadku walkowerów gracz przegrywający w ten sposób zostaje zdyskwalifikowany, a przeciwnik otrzymuje 1 pkt.

Kiedy czytacie ten tekst, turniej już się rozpoczął. Piotruś, jeden z organizatorów, obiecał, że po zakończeniu całej imprezy wysmaży obszerne sprawozdanie, postaram się też zamieścić raporty z walk turniejowych. Co prawda może być krucho z miejscem, ale odpowiednia ilość listów od Was, Drodzy Czytelnicy, powinna rozwiązać ten błahy problem – w końcu stron w NSS jest pod dostatkiem.

Uczestnicy Turnieju

Grupa A	*Grupa B*	*Grupa C*	*Grupa D*	*Grupa E*
1. Antek	1. Elan	1. Dot	1. Frett	1. Budger
2. Bart Lee	2. Kosa	2. Feniks	2. Mac	2. Hellwolf
3. Frodo	3. Piotrus	3. Poniat	3. Novi	3. Lolo
4. Nex	4. Wudzia	4. Skowron	4. PikAce	4. MeeHau
			5. SebPFT	5. Robert

PORADNIK DLA GRACZA I MISTRZA GRY cz

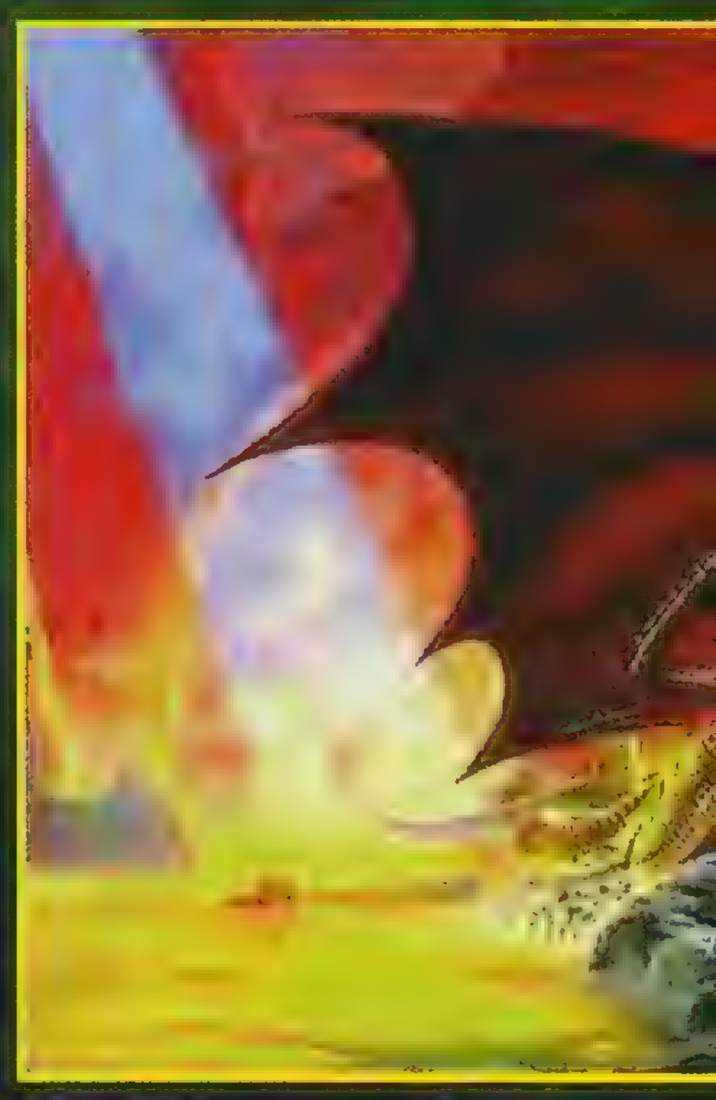
Na jednej z sesji RPG nasza drużyna została uwięziona w lochach. Siedząc w ciemnym pokoju, plecami do siebie, czuliśmy swoje przyspieszone oddechy. I właśnie chociażby ze względu na takie chwile nie warto przechodzić obojętnie obok gier fabularnych

Witajcie wszelakiej maści podróżnicy i poszukiwacze przygód! Jak co miesiąc zapraszam Was do mej przystani na krótki odpoczynek i chwilę wytchnienia przed kolejną wyprawą. Zanim jednak przejdziemy do konkretów, winien Wam jestem małe wyjaśnienie. Jak już na pewno zauważyliście, KRONIKI RPG uległy przeobrażeniu. To dzięki Waszym sugestiom, między innymi oczywiście, pierwszy etap tej przebudowy został zrealizowany. Po pierwsze, KRONIKI RPG nie są już „czarno-białe" (notabene, od zeszłego numeru) – nadany im został charakterystyczny (mam nadzieję) i klimatyczny wygląd graficzny. Po drugie, nastąpiła ich konsolidacja z działem TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC. Zabieg ów był konieczny, gdyż – jak wiecie – gra jest wprost niemiłosiernie opóźniana, a ile można pisać o DIABLO 2 w formie zapowiedzi? Choć okazuje się, że można, i to naprawdę sporo:)! Teraz TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC nie jest już zawieszony w próżni, lecz ma swoje stałe miejsce w piśmie. Zresztą, taki był pierwotny plan, aby po premierze gry przesunąć go do KGB, kto jednak przypuszczał, że na D2 będziemy czekać aż tyle? Tak czy owak, dział KRONIKI RPG posiada już 4 strony. Za miesiąc, jeżeli tylko nasze wspólne pomysły zostaną zaakceptowane przez „zarząd", nastąpi drugi etap reorganizacji działu. Jeśli chcecie znać więcej szczegółów, to zapraszam także na naszą stronę internetową: http://www.ssonline.com.pl/rpg

BEZ POSTACI ANI RUSZ

W poprzednim odcinku rozpocząłem publikację poradnika przeznaczonego dla graczy i MG. Zacząłem od podstaw, czyli od rzeczy elementarnych, przeznaczonych dla osób, które dopiero poznają RPG. Ci z Was, którzy uważają się już za wyjadaczy, zapewne nie mieli z tego dużej uciechy, jednak – jak wiadomo – nieraz nawet latami zdobywane doświadczenie nie zawsze przekłada się na konkretne umiejętności. Czasami warto powrócić do korzeni, gdy np. zauważymy, że sama istota RPG w naszej drużynie lekko się rozmywa. Dzisiaj zaczynamy więc od zasadniczej sprawy, czyli tworzenia postaci.

Owszem, często zależy to od specyfiki danego systemu, lecz mimo to odpowiednie zbudowanie swego herosa to element, którego nie można zbagatelizować. Jeżeli zauważysz, że Twój Mistrz Gry nie poświęca temu aspektowi wystarczającej ilości czasu, powinieneś zdecydowanie zwrócić mu na to uwagę. Jak więc powinno wyglądać „prawdziwe" tworzenie postaci (oczywiście według mnie)? Po pierwsze, zalecam, by MG spotkał się z każdym graczem na osobności. To bardzo ważne. Chodzi o to, aby już na samym początku wprowadzić w drużynie atmosferę swego rodzaju niepewności – każdy podświadomie będzie się zastanawiał, kim może być jego współtowarzysz, jakie sekrety kryje jego osobowość? Oczywiście, nie neguję zupełnie opcji tworzenia postaci w grupie. Ten sposób sprawdza się, jeżeli już z góry założymy sobie, iż chcemy mieć bardzo zgraną ekipę – wtedy gracze mogą odpowiednio dobrać profesje, tak aby np. nie dublować swych umiejętności, a raczej poszerzać ich gamę. Często może być to również dość zabawne – np. w systemie „Amber" gracze licytują się o każdy współczynnik, wydając na to punkty rozwinięć, które otrzymują na początku. Opcja drużynowego tworzenia bohaterów jest jednak dość sztuczna, dlatego zalecam pierwsze rozwiązanie. Na wstępie MG powinien przeprowadzić wykład na temat swojej wizji świata – po prostu zaprezentować te wszystkie rzeczy, które gracz może wiedzieć na starcie (jednocześnie należy uważać, aby nie zdradzić zbyt wielu informacji – czasami pokusa przekazania swej wiedzy jest dość duża i trzeba umieć się jej oprzeć). Jako gracz musisz pamiętać o robieniu notatek. Zapisuj w punktach co ważniejsze wiadomości, w późniejszej fazie na pewno Ci się przydadzą. Słuchając opowieści Mistrza Gry postaraj się wczuć w jego wizję. Chodzi o to, abyś znalazł w niej miejsce dla siebie. Uważne słuchanie zapewne zaprocentuje pomysłem na postać. Teraz powinna nastąpić chwila wytchnienia dla MG, a okres wytężonej pracy dla gracza. Koniecznym etapem kreacji jest bowiem napisanie historii swego bohatera. Nie chodzi oczywiście o to, aby sklecić stustronicowe dzieło sztuki. W historii postaci trzeba ująć te fakty, które w jakiś sposób zmieniły życie bohatera, jego przełomowe momenty (np. śmierć



NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

bliskiej osoby, małżeństwo czy chociażby nowa praca). Takie właśnie pozorne „banały" spowodują, że w grze bardziej wczujemy się w postać, niejako utożsamimy się z nią. Dopiero gdy skończymy historię bohatera i uzgodnimy ją z prowadzącym, należy przejść do mechaniki (czyli ustalania umiejętności, współczynników itd.). Chodzi o to, aby robić to w takiej kolejności. To właśnie z historii powinno wynikać, czy staniemy się wojownikiem, czy złodziejem.

GRACZA

,2

a nie na odwrót. Nigdy z góry nie zakładajcie, kim będziecie, bo powinno to wypłynąć niejako samo! Teraz przychodzi czas pytań do Mistrza Gry. Pytajcie go o wszystko, co budzi Wasze wątpliwości i co może przydać się już w samej grze.

Pierwsze koty za płoty, postać gotowa – można grać! No, niezupełnie... MG musi skompletować cały skład grupy i wykreować wszystkich bohaterów. I zasadniczo dopiero teraz powinien rozpocząć pisanie scenariusza. Jakaś tam stara przygoda nie zawsze będzie pasować do konkretnych bohaterów. Jako Mistrz Gry musisz przyzwyczaić się do postaci swoich graczy. Po pierwsze, postaraj się je zapamiętać ich główne predyspozycje i wady, a także co bardziej znaczące fakty z danych historii. Ważne jest, aby w pisanej przygodzie znalazło się miejsce na prologi dla poszczególnych bohaterów. Zanim rozpocznie się właściwy scenariusz, wskazane jest przeprowadzenie minisesji osobno z każdym graczem. W ten sposób możesz podrzucić drużynie strzępki informacji i rozpocząć kilka wątków, które później, w czasie sesji, będą kontynuowane. Najważniejsze jest jednak to, że gracz zaznajomi się ze stylem prowadzenia danego MG – rozumie, czego się od niego wymaga oraz jaki klimat towarzyszy rozgrywce – zaś prowadzący na podobnej zasadzie pozna bliżej danego bohatera. Po takich introdukcjach następuje moment, gdy można ostatecznie doszlifować swój scenariusz: pozmieniać w nim kilka rzeczy, tak aby bardziej zaskoczyć graczy, dodać nowe wątki poboczne itp. Po tym wstępie (który trwać może nawet ponad miesiąc) jesteśmy gotowi do pierwszej sesji. Zapewniam, że takie niebanalne podejście do tematu sprawi, iż wszyscy potraktują kreację bohatera serio (chociażby z powodu włożonej w nią pracy). A to dopiero pierwszy etap... Za miesiąc porozmawiamy o tym, jak umiejętnie tworzyć ciekawe i wciągające scenariusze.

RPG W SIECI

Tak jak obiecałem miesiąc temu, dziś pierwsza partia adresów do ciekawych miejsc w sieci, które warte są odwiedzenia przez każdego fana RPG. Przypominam również, że możecie zgłaszać swoje propozycje interesujących stron na adres nubarus@ssonline.com.pl. A oto, co Wam dziś polecam:

Adam „Nubarus" Piesiak
nubarus@ssonline.com.pl

http://ac.gry.pl/ – *polski serwis internetowy poświęcony grze komputerowej RPG on-line ASHERON'S CALL. Polecam!*

http://www.kki.net.pl/~maxmark/ – *autor strony zafascynowany jest postaciami smoków w RPG oraz, ogólnie, w fantastyce. Znajdziecie tutaj wiele materiałów poświęconych tym istotom.*

http://www.lonet.gdynia.pl/~mzachar/ – *raczej słabo rozbudowana strona, lecz mimo to powinni ją odwiedzić fani AD&D (są tu opisy światów, profesje i ogólne pomoce).*

http://www.strefa.com/karczma/karczma.html – *na tej stronie znajdziecie materiały do gier „Warhammer" i „Zew Cthulhu". Oprócz tego możecie spróbować sił w specjalnie stworzonej grze PBEM. Ciekawa galeria, opowiadania oraz specjalna podstrona poświęcona cyklowi „Świat dysku" to zalety tego site'u.*

http://mops.uci.agh.edu.pl/~deimos/ – *„treściwy" serwis, zawierający opisy takich systemów, jak: „Warhammer", „Kryształy Czasu", „Cyberpunk 2020", „Wampir: Maskarada", „Rifts" i „Aphalon".*

http://priv6.onet.pl/lod/andrzejbloch/L5R/index.htm – *chyba jedyna polska strona o japońskiej grze RPG pod nazwą „Legenda Pięciu Kręgów".*

http://www.vc.pl/oldshark – *sporo tu różnorodnych materiałów, podzielonych na m.in. takie kategorie, jak: artykuły, programy i scenariusze do gier fabularnych, opowiadania oraz galeria. Poza tym macie szansę ściągnąć stąd grę tekstową, w którą można grać używając tylko przeglądarki internetowej – jest to odpowiednik papierowych gier paragrafowych typu „Dreszcz".*

http://serek.arch.pwr.wroc.pl/~cieply/rpg.html – *stronę tę polecam zarówno zaawansowanym, jak i początkującym. Autor przedstawia swoje zdanie o systemach: „Cyberpunk 2020", „Star Wars", „Wampir" i „Warhammer". Możecie tu przejrzeć system autorski, którego akcja rozgrywa się w realiach prozy Andrzeja Sapkowskiego. Ponadto twórca strony zaprasza do gry przez maila, a chętnych z Opola i Wrocławia do spotkania na sesji RPG.*

http://www.rpg-portal.pl/ – *strona WWW nowego polskiego magazynu o grach fabularnych i fantastyce. Site może nie jest zbyt wartościowy, ale za to pismo na pewno godne Waszej uwagi – odwiedzając to miejsce będziecie mogli wyrobić sobie własną opinię na ten temat.*

http://www.rej.com.pl/f/ – *Fahrenheit to internetowa gazeta SF. Jej zaletą są nie tylko wspaniałe opowiadania polskich i zagranicznych autorów, ale także... 30 tysięcy prenumeratorów (robi wrażenie!). Autorami magazynu są Eugeniusz Dębski i Andrzej Ziemiański. Polecam!*

http://www.stopklatka.com.pl/starwars/ – *archiwum „Star Wars". Każdy zwolennik tej gwiezdnej sagi musi znać to miejsce...*

http://www.funkykoval.px.pl – *strona poświęcona autorskiemu systemowi RPG, powstałemu na podstawie komiksów FUNKY KOVAL.*

http://www.freenet.pl/wfrpg – *zbiór materiałów do gry „Warhammer" (scenariusze, pliki, nowe postacie i rasy).*

http://rpg.koti.com.pl/sf/ – *THE BABYLON PROJECT to strona o systemie RPG bazującym na popularnym serialu BABYLON 5.*

http://www.magazyn.pl/sf/ – *fani fantastyki nie mogą nie odwiedzić tego miejsca! Znajdziecie tu bardzo dobrze opracowany magazyn internetowy z mnóstwem ciekawych informacji. Polecam!*

http://www.sojusz.star.gdansk.pl – *sojusz stron poświęconych „Star Wars".*

http://venus.ci.uw.edu.pl/users/zwierzak/rpg/WFRP/index.html – *z pewnością jedna z lepszych stron o grze „Warhammer". Mnóstwo różnorakich materiałów!*

Myślę, że DIABLO 2 można spokojnie zaliczyć do czołówki gier komputerowych, których premiery są wprost niemiłosiernie przekładane. Jeżeli czekasz na grę już kilka lat, to czasami wydaje Ci się, że to przecież niemożliwe, aby znów przesunięto termin! A jednak tak się dzieje. Za każdym razem, kiedy premiera po raz kolejny się oddala, coraz bardziej obojętniejesz. Muszę wyrazić swoje obawy co do DIABLO 2, a jednocześnie złożyć pewną deklarację. Po pierwsze, obawiam się tego, że ta gra po prostu przerosła firmę BLIZZARD. Twórcy założyli sobie

zbyt wiele ambitnych planów, których zrealizowanie okazało się trudniejsze, niż przypuszczali. Już dzisiaj słychać, że powoli rezygnuje się z niektórych opcji, np. chwilowo (a może – kto wie? – już na stałe) usunięto Areny, czyli miejsca, gdzie mieli się swobodnie pojedynkować wszyscy gracze (pisałem o tym trzy miesiące temu). A przede wszystkim obawiam się tego, że gra może mnie zawieść. Jeszcze pół roku temu nie dopuściłbym do siebie takiej myśli, ale teraz... A moja deklaracja jest prosta: jeżeli DIABLO 2 zawiedzie oczekiwania, to we wszelakich recenzjach nie pozostawię na nim suchej nitki. Nie będzie przebaczenia – a to za te wszystkie przekładania termi-

nów. I nie będzie to żadna zemsta, bo przesuwając premierę twórcy obiecali, że dopracują wszystkie szczegóły, zaś gra będzie doskonała. A ja trzymam ich za słowo. Bo gdy ktoś łamie słowo, to musi za to zapłacić...

MISTYCZNA FABUŁA

Wiemy już, jakie są główne założenia scenariusza DIABLO 2, brak jednak jakichkolwiek bliższych szczegółów. A BLIZZARD, oczywiście, milczy, nie chcąc zbyt wcześnie zdradzić swej tajemnicy. Na sieci znajduje się jednak kilka trailerów i na ich podstawie można pokusić się o zarysowanie głównej linii fabuły. Spróbujmy.

Chociaż nasz bohater z pierwszej części zdołał pokonać Diablo, to, niestety, nie odniósł sukcesu. Pan Terroru wtargnął do jego ciała, tak jak wcześniej przejął Albrehta, syna Leorica. Teraz nasz niedoszły wybawca czuje jakąś wewnętrzną siłę, która każe mu podróżować na wschód. Wie, co się z nim stało, i zdaje sobie sprawę, że nie zdoła długo utrzymać swej drugiej osobowości na uwięzi. Karawana, którą podróżuje, zatrzymuje się w jednej z tawern. Tam Diablo po raz pierwszy przejmuje kontrolę nad ciałem swego żywiciela. Niszczy doszczętnie karczmę, oszczędzając tylko jedną osobę – Mariusa. Ten

stary człowiek najprawdopodobniej jest, a raczej był, członkiem starożytnego bractwa magów – Horadrim – które walczyło z wszelakim złem (jego zasługą jest m.in. uwięzienie w Kamieniach Dusz Piekielnej Trójcy). Marius wypowiada znamienne słowa: „Ale kiedy on kiwnął na mnie, ja poszedłem za nim". Dalsze losy tej dwójki na przestrzeni dziejów niknną nam z oczu. Wiemy, że Diablo i Marius pojawili się w klasztorze Zakonu Sióstr Niewidocznego Oka, przejmując nad nim kontrolę i wzywając piekielną siostrę Andariel, aby zarządzała tym miejscem. Ponoć ktoś widział, jak wysoka postać w habicie wędrowała, razem z służącym i wielbłądem, przez pustynię. Możemy się domyślać, że był to Diablo oraz Marius, podróżujący w poszukiwaniu Baala. Dalej ślad się urywa, a Marius z niewyjaśnionych przyczyn trafia do przytułku dla obłąkanych. Tam odwiedza go tajemnicza postać, która może być archaniołem Tyraelem (to on powołał

Horadrim do życia). Poprzez zagadkowe wizje Marius opowiada Tyraeleowi to, czego doświadczył w przeszłości. W jaki sposób zostajemy wplątani w tę mistyczną intrygę? Odpowiedź na to pytanie nadal pozostaje tajemnicą...

QUESTY

Jeżeli mówi się o fenomenie DIABLO, to raczej nieczęsto

DIABLO PARTY – PRZESUNIĘCIE...

Otrzymuję od Was bardzo wiele listów w związku z Diablo Party. Niestety, premiera DIABLO 2 została przesunięta na czerwiec, wobec tego nie pozostaje nic innego, jak przesunąć również nasze spotkanie. W związku z zaistniałą sytuacją nie ustalamy na razie stałego terminu imprezy – Diablo Party odbędzie się mniej więcej na trzy tygodnie przed premierą gry; w kolejnych numerach NSS będę Was informował o szczegółach. Internautów zapraszam na stronę http://diablo2.cdprojekt.com/diabloparty.html.

DIABLO 2 A RPG

Już od pewnego czasu wiadomo, że do pudełka z DIABLO 2 dodany zostanie system RPG, który jest aktualnie tworzony przez znaną firmę WIZARDS OF THE COAST. Gra oparta zostanie na sprawdzonej już mechanice D&D, a pierwszy podręcznik nosić będzie nazwę „D&D Diablo 2 Adventure Game". Znajdziecie tutaj wszystkie zasady potrzebne do rozpoczęcia zabawy, zbór przygód, potwory ze świata DIABLO oraz pięciu gotowych do gry bohaterów – oczywiście zaczerpniętych prosto z DIABLO 2. Jak na system RPG książka ta nie ma zbyt dużej objętości – 112 stron – więc można się spodziewać, że całość będzie dość mocno uproszczona i przeznaczona raczej dla początkujących. Zapowiedziany jest już również dodatek pt. „Diablo 2: The Awakening" (128 stron). To dodatkowa przygoda, dziejąca się w świecie DIABLO – wyprawa rozpoczyna się w znanej z pierwszej części gry wiosce Tristram. W dodatku znajdziemy tu również opisy mnóstwa nowych przedmiotów magicznych, sto nowych potworów i czarów. Tak czy owak, przyznać trzeba, że jest to dość miły dodatek do pudełka z grą.

KALENDARZ WYDAWNICZY DIABLO 2

Brzmi to dumnie, ale wesoło nie jest. Tak jak pisałem w poprzednim numerze, pod koniec stycznia BLIZZARD ustalił, nadal nieoficjalną, datę premiery, która trafiła do firmy CD PROJEKT. I tak premiera DIABLO 2 zapowiedziana jest w tej chwili na 1 czerwca! Tak więc dopiero wtedy zobaczymy pełną wersję gry, a najgorsze jest to, że nie ma pewności, czy termin ten ponownie nie zostanie przesunięty. Pocieszający może być jedynie fakt, że nie odwleczono premiery o kolejny miesiąc, a wreszcie ustalono jakiś konkret. Trzymajmy kciuki, aby nie stało się to kolejną mrzonką!

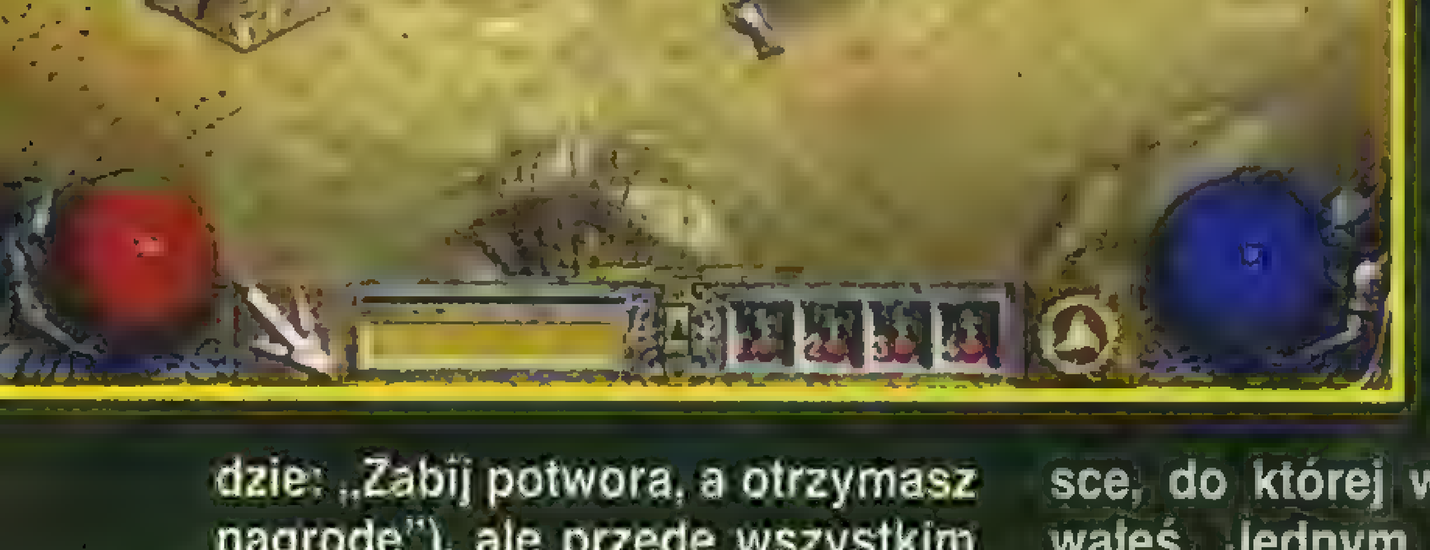
NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC

O DIABLO 2 nadal nie wiemy wielu rzeczy, jednak z miesiąca na miesiąc dochodzą do nas nowe informacje. Dziś uchylamy rąbka kolejnych tajemnic. A za miesiąc odtajnimy następne stronice opasłych kronik...

w kontekście questów jako głównego czynnika owego sukcesu. Owszem, bez nich gra nie miałaby większego sensu, ale przecież chyba jeszcze pamiętamy zadania z pierwszej części „Diabełka"? Co tu dużo mówić – nie były on zbyt trudne i złożone. Każdy gracz bez problemu mógł sobie poradzić z jakimkolwiek questem – no, a przecież nawet nie było przymusu, aby je wszystkie ukończyć. Spowodowało to m.in. ten problem, że dość ciekawa fabuła sprowadzona została do lekkiego banału. To nic, bo przecież fenomen DIABLO kryje się gdzie indziej: nasz ukochany BLIZZARD już na wstępie zapowiadał, że poszczególne zadania tym razem będą bardziej skomplikowane i wymagające logicznego myślenia. Ich liczba znacznie się zwiększy – w całej grze możemy spodziewać się około trzydziestu zadań do wypełnienia. Przypomnę, że DIABLO 2 podzielone jest na cztery akty, z czego w pierwszych trzech znajdziemy po sześć głównych questów. Będą one „głębsze" pod względem fabularnym – każde zadanie posiadać ma specyficzną „otoczkę". Nie dotyczy to jednak wszystkich zadań, bo przewidziano również prostsze questy (podobne do tych z pierwszego DIABLO, oparte na zasadzie: „Zabij potwora, a otrzymasz nagrodę"), ale przede wszystkim w początkowej fazie zabawy. Trzeba zaznaczyć, że zadania są identyczne zarówno w singlu, jak i w multiplayerze. Na szczęście, bo przecież pamiętacie, że w jedynce na BN dostępne były tylko trzy główne: Butcher, Leoric i Diablo. Po wypełnieniu danego zadania na Battle.necie jest ono automatycznie zapisywane, a jeżeli grając w drużynie z zaznaczoną opcją „friendly" któryś z graczy podejmie się jakiegoś questu, to pozostali członkowie grupy również go otrzymują. I gdy zostanie on wypełniony, nagroda jest dla wszystkich. Przedstawię teraz pokrótce główne questy w każdym z aktów.

Na samym początku gry przybywasz do małej wioski położonej u podnóża potężnego, posępnego klasztoru. To w jego podziemiach znajduje się Twój pierwszy przeciwnik (Andariel), chroniony przez Zakon Sióstr Niewidocznego Oka – z tej organizacji pochodziła łuczniczka w DIABLO. Pani Bólu przejęła kontrolę umysłową nad większością sióstr; tylko niewielka ich część zdołała uciec i schronić się w wiosce, do której właśnie zawędrowałeś. Jednym z Twych pierwszych questów będzie „Field of Stones". Otóż musisz odbudować starożytny druidyczny krąg, który przeniesie Cię do wioski Tristram. To miejsce, znane wszystkim graczom DIABLO, tym razem znajduje się w koszmarnym stanie – wszędzie zgliszcza, walające się wokół ciała oraz zombie, które były kiedyś żywymi ludźmi, mieszkańcami tej wioski! W tych niesprzyjających okolicznościach, we mgle i mroku, natkniesz się na Decarda Caina. To on opowie Ci, jak obecnie wygląda sytuacja. Gdy wreszcie pokonasz Andariel, kupiec imieniem Warriv przewiezie Cię karawaną do miasta Lut Gholein. W akcie drugim głównym przeciwnikiem jest Baal – Pan Zniszczenia. Twoim celem jest, oczywiście, pokonanie owej piekielnej istoty. Aby jednak tego dokonać, należy wybrać się w podróż po pustyni, a następnie odnaleźć kilkupoziomowe katakumby. Na samym ich dole spotkasz Tal Rasha – kapłana Horadrimu – który uwięził w swym ciele Baala. Jednak w chwili obecnej umysł mnicha został opanowany przez Pana Zniszczenia, dzięki czemu dysponuje on umiejętnościami obu tych istot, a to czyni go niezwykle groźnym przeciwnikiem. Po ukończeniu drugiego aktu Meshif – kapitan statku – zabierze Cię na pokład. Popłyniesz na wschód, aby ostatecznie dotrzeć do małego, ukrytego w gęstwinie puszczy miasta – Kurast. Tym razem przyjdzie stoczyć bój z drugim wcieleniem zła, Mephistem. Podobnie jak Andariel opanował on zorganizowanych wyznawców, którzy teraz są na jego usługach. Jest to kult religii Zakarum – dawniej jego wyznawcy musieli się wyrzec wszelkiego zła zatruwającego ich dusze, lecz dzisiaj sprawa ma się nieco inaczej...



A jak „dostaniemy się" do czwartego aktu? Odpowiedź na to pytanie nadal jest zagadką, tym bardziej, że – jak do tej pory – nie ukazał się żaden screen z tego etapu gry. BLIZZARD okrył czwarty akt całkowitą tajemnicą, lecz mimo to udało mi się dowiedzieć (nieoficjalnie), że dostaniemy się do samego Piekła – królestwa Diablo – czeka więc nas nie lada wyzwanie. Przypomnę, że Diablo opanował ciało bohatera z pierwszej części gry – czy i tym razem skończymy podobnie?

"There is something dark within me now.
I can feel it!"

Słowa Wybawcy, gdy zdał sobie sprawę z tego, czym się stał...

Adam „Nubarus" Piesiak
nubarus@ssonline.com.pl

Już kilka lat temu produkcja i dystrybucja gier komputerowych stała się intratnym interesem. Tak niepozorny produkt, jakim wydawałaby się GRA, umożliwił stworzenie wielkiego rynku zbytu. Tysiące ludzi na całym świecie znalazły pracę i nieźle prosperują dzięki kreatywności swych umysłów. Developerzy i dystrybutorzy poczuli smak pieniędzy – zaistnieli na giełdach światowych. Ich akcje są codziennie kupowane i sprzedawane w ogromnych ilościach, szerzy się spekulacja. Do tego dochodzi masowa przemiana w stosunkach społecznych, która powoduje, że ten produkt jest tak samo poważnie traktowany jak stal, węgiel czy samochody. Branża gier jest poważaną gałęzią nowoczesnego przemysłu, a to z racji swojej dochodowości. Dlaczego tak jest? Rynek gier jest masowy (choć po naszym „ryneczku" tego nie widać). Na Zachodzie produkt zwany GRĄ rozchodzi się w setkach tysięcy, a nawet milionach sztuk, a sprzedaż wszystkich tytułów w Polsce razem wynosi tyle, co średniej jakości produktu tego typu na rynku niemieckim czy hiszpańskim. Nasi najwięksi dystrybutorzy mogą być porównywalni jedynie do większych osiedlowych supermarketów w krajach zachodnich. A takich sklepów są setki, tysiące...

Tak oto widać skalę tego rynku i nasze zacofanie. Czy to jest spowodowane jedynie „problemem" piractwa lub wysokich cen? Nie, wprost przeciwnie. Zapomina się o czymś tak ważnym, jak promocja i marketing. Produkt, nawet jeśli sam z siebie jest wystarczająco dobry, by zapewnić dużą sprzedaż, jest odpowiednio reklamowany i „sprzedawany" do umysłów graczy. Machina reklamy i marketingu powoli przekształciła się w machinę propagandową, za pomocą której developerzy i dystrybutorzy wydzielają informacje dla dziennikarzy i sterują nimi. Ci zaś zdawkowe informacje przekazują, często nieświadomie, „w dół" – do czytelnika prasy komputerowej czy też internauty odwiedzającego site'y poświecone grom. Oprócz propagandy zwanej public relations stosuje się zmasowaną i „skanalizowaną" reklamę. Przy kampaniach reklamowych gier pracują najlepsi specjaliści, którzy zarabiają ogromne pieniądze. Ale na rynku polskim jest wprost odwrotnie – reklama wygląda jakby od niechcenia „wyrzucano" gry z działu zbytu, bo gracz i tak je kupi. Polskie reklamy zazwyczaj ograniczają się do prezentacji tablic z pudełkami gier, a jeśli już nawet są inne, to wymyśla się im jakieś infantylne hasełko. Oczywiście generalizuję, bo zdarzają się wyjątki od tej reguły i gracze sami potrafią to dostrzec. Ale ogromna większość rynku, wygląda tak, jak tu piszę. Na Zachodzie takie „reklamy" nie miałyby w ogóle racji bytu.

Idąc dalej tym tropem trzeba wspomnieć o polityce „informowania" dziennikarzy. Na Zachodzie już dawno wytworzył się nieformalny nacisk dystrybutorów i developerów na dziennikarzy prasowych, by Ci prezentowali ich produkty w lepszym świetle. Takie praktyki, oczywiście, godziły w niezależność prasy i rzetelność recenzji. Z czasem powstał niepisany kodeks etyczny, którego przestrzegają zarówno dziennikarze, jak i ludzie zwani „PR managerami". W Polsce również istnieje zjawisko nieformalnego wpływania na prezentacje gier. Oczywiście, są tacy, którzy z góry odrzucają takie działanie jako nieetyczne. Są jednak i tacy, którzy całą swoją działalność opierają na kaptowaniu dziennikarzy, traktując ich tylko jako swoistą tubę propagandową i niszcząc w ten sposób zalążki niezależności przy opisywaniu gier. Nie widzę żadnych przeszkód w odpowiednim informowaniu dziennikarzy recenzujących gry, ale granica miedzy informacją a nieformalnym wpływaniem na kształt tekstów jest bardzo płynna. I tu jest właśnie wielka sprzeczność miedzy interesami dwóch grup zawodowych. Czasem bardzo iskrzy na tej granicy. W efekcie tego widzimy w gazetach różne „political review", które służą jedynie korekcie wpływów danego lobby.

Tu należy wspomnieć także o grupie dziennikarzy, którzy zajmują się opisywaniem gier w prasie. Naprawdę niewielu jest ekspertów, którzy latami są obecni w tej profesji. Zazwyczaj mamy do czynienia z bardzo dużą rotacją kadr – spowodowaną względami finansowymi (w porównaniu do gazet z innych branż zarobki do rewelacyjnych tu nie należą), jak i samą naturą opisywania gier. Na porządku dziennym są częste przeprowadzki do innych redakcji – inaczej niż w cywilizowanych krajach. Pojęcie lojalności jest już chyba mało wartościowym sloganem... Wiem, że w tym momencie wielu się narażam, ale może właśnie pora, by zastanowić nad przyczynami tego stanu rzeczy. Dodatkowym wykładnikiem, który wpływa na obraz pism i ludzi, którzy w nich pracują, jest natura opisywania gier komputerowych. Wiadomo nie od dziś, że głównym odbiorcą tego typu produktów jest czytelnik w wieku 5–20 lat, z akcentem na niższe kategorie wiekowe. Wymusza to niejako automatycznie konieczność pisania „pod" określonego odbiorcę, upraszczania i ujednolicania tekstów, by były one przystępne szerokiemu gronu czytelników. Nie zauważa się jednak, że starzenie się graczy oznacza ich edukowanie się. Z czasem pragną oni ambitniejszych recenzji i opisów, wartościowszych artykułów. Niestety, gazety w Polsce nastawione są na młodszych czytelników i starsi gracze nie mogą w nich znaleźć interesujących ich tekstów. Reagują więc w jedyny możliwy sposób – ograniczają zakup prasy, z czasem szukają informacji przez Internet. Dzięki temu mają dostęp do całego spektrum opinii, o różnym poziomie merytorycznym. A tego nie są w stanie zapewnić polskie gazety. Są one jak najbardziej przypisane do swojego „targetu", od którego nie mają ucieczki. Oczywiście, są tacy, którzy próbują iść do przodu i łączą tematykę gier z innymi poczytnymi tematami (hardware'em, software'em) czy też sprawami luźno związanymi z grami komputerowymi. Lecz w ten sposób zatraca się ich tożsamość i powoli stają się gazetami dla wszystkich. Obiektywnie rzecz biorąc, w naszym kraju powoli zaczyna brakować gazet stricte o grach komputerowych. Ten stan rzeczy powoduje oburzenie graczy, którzy znowu reagują odpowiednio – nie kupują takich czasopism.

Powstaje samonapędzający się mechanizm. Skoro sprzedaż gier w Polsce jest mała, to dystrybutorzy mają niewiele środków na reklamowe wspieranie gazet. Tak więc te żyją tylko i wyłącznie ze sprzedaży swego nakładu lub z... hojnej kieszeni wydawcy, który dokłada do deficytowych tytułów. Niektóre czasopisma tracą czytelników na tyle, że ich nakład spada poniżej progu opłacalności – wtedy wycofuje się dany tytuł z rynku lub... wegetuje on na resztkach kasy. Taka sytuacja powoduje jeszcze jeden ważny skutek – działa na dobór kadr, które zajmują się zawodowo pisaniem o grach komputerowych. Mniejsza ilość środków finansowych powoduje odchodzenie

rys. Piotr Sokołowski

Quo vadis branżo gier komputerowych ?

Kolejny ciekawy rok mamy za sobą. Wydarzyło się wiele, dla niektórych w branży elektronicznej rozrywki o wiele za dużo. Jak więc patrzeć w najbliższą przyszłość – gdzie jesteśmy, co nas czeka ? Przedstawiam kilka swoich przemyśleń na ten temat

najlepszych lub też zastępowanie ich przez ludzi, którzy nie do końca znają się na warsztacie dziennikarskim. Nie oszukujmy się – niezadowolenie czytelników z poziomu merytorycznego czy obiektywności recenzji jest uzasadnione. Nasi redaktorzy traktują opisywanie gier jako hobby, a nie jako zawód. Nie jest to właściwy stan rzeczy. Standardy światowe stanowią raczej, że ludzie piszący do gazet to zawodowcy – dla przyjemności piszą gwiazdy i autorytety. U nas, w Polsce, jest to postawione na głowie. Produkt finalny, jakim jest gazeta, dostarczany jest przez ludzi, którzy nie znają się na tym, co robią. Nie znaje uszczerbku z każdej strony, bo przecież jest doskonałym odzwierciedleniem sytuacji panującej w naszej „branży". Czy jest to więc rynek lukratywny i jaka jest jego przyszłość? Jak dobrze wiadomo, kilka tytułów zakończyło ostatnio swój żywot, inne są na granicy życia i śmierci. W środowisku dziennikarskim następuje selekcja, niekoniecznie pozytywna. Dziennikarze – przez to, że nie są zawodowcami – ulegają wpływom dystrybutorów i w niektórych wypadkach piszą recenzje „reklamowe". I tak ciągle i ciągle... spirala się nakręca.

Gdzie zatem szukać możliwości zmiany krytycznej? Jest ona bliżej, niż nam się wydaje – są dwa elementy „zapłonu". Jednym jest zmiana na rynku gier i polityka dystrybutorów, drugim – wejście szerszą ławą na rynek polski zagranicznych koncernów wydawniczych i działania dostosowawcze istniejących wydawnictw. W pierwszym przypadku chodzi mi o bardziej agresywna politykę sprzedaży i promocji gier prowadzonych przez dystrybutorów. Są już pierwsze „jaskółki" nowego – jednak to, co właściwe, jest nieco naginane do polskiej rzeczywistości. Jeden z dystrybutorów zdobył dominację na rynku reklamy, marketingu i public relations. Reszta towarzystwa, zamiast próbować się dostosować do tego stanu rzeczy i wyciągnąć wnioski, zaczęła narzekać i biadolić. Z czasem przepaść ta dała złudzenie mylnego obrazu rynku. Z pobieżnego przeglądania gazet wynika, że jedna firma ma większość gier, reklam, najlepsze noty etc., ale przecież tak nie jest – inni dystrybutorzy też mają się czym pochwalić, tylko trzeba chcieć. Poza tym nie samą reklamą człowiek żyje. Trzeba nieco dostosować ceny do polskiego odbiorcy, pomyśleć o promocjach, imprezach masowych, konkursach... Nie kosztuje to wiele, ale pozwala odczuć graczowi, że dystrybutorowi będzie zależało na kliencie – graczu komputerowym.

Ale każdy kij ma dwa końce, bo dominację na polskim rynku zaczynają zdobywać gry o niskich cenach, gdy tymczasem gry z „wyższej półki" sprzedają się w ilościach śladowych. Skoro rynek jest w takim stanie, niektórzy zaczynają kombinować, jak przestawić się tylko na produkty „low budget". Ludzie ci jeżdżą po różnych targach i „targowiskach" i wykupują gry marnej jakości, ale po niskiej cenie. Hity nadal jednak będą osiągać wysokie ceny, nie walczy się o niższe tantiemy (za trudne, czy co?). To jednak korzyść tylko na krótką metę. Trzeba szukać wszelkich możliwych sposobów zwiększenia sprzedaży, by nie okazało się, że dobre gry nadal będą się sprzedawały w dwóch czy trzech tysiącach sztuk. Jeśli prognoza ta się sprawdzi, to rynek wciąż będzie karłowaty, a gazety nadal nie będą miały reklam i nic się nie zmieni. Jak wcześniej wspominałem, istnieje też druga część składowa „branży": są to zmiany na rynku wydawniczym. Sytuacja, która powstała w ostatnich latach, nie prowadziła do niczego dobrego. Gazety niby podzieliły między siebie rynek odbiorcy i myślały, że ciągle będą odcinać kupony od starych pomysłów. To jednak okazało się bardzo złudnym przekonaniem. Kara przyszła bardzo szybko, niektóre gazety pozyskały inwestorów i zaczęły bardziej agresywną politykę kreacji, a inne nadal tkwiły w starych przyzwyczajeniach. Na efekty nie trzeba było długo czekać – mamy kilku liderów, reszta tytułów tylko wegetuje. Jednak jedno z czasopism wybiło się ponad konkurencję i zaczęło zagarniać rynek. Czy odkryto coś rewelacyjnego i rewolucyjnego? Nie, stosuje się stare pomysły, tylko podane w nowej formie – więcej stron, dobry papier i CD (plus pełne wersje gier). Reszta nie miała szans i... finansów. Czy należy jednak z tego powodu się martwić? Raczej nie – jest to naturalna selekcja, która będzie korzystna dla czytelnika. Wchodzą na rynek nowe tytuły, co tylko zwiększa różnorodność oferty. Starsze tytuły zaczną (i zaczynają!) wykazywać wtedy chęć zmian i przystosowania się. Zaczyna się adaptacja do nowych reguł gry. Następuje selekcja. Tak więc warto dostrzec, co tak naprawdę się dzieje. Rynek prasy o grach komputerowych należy pojmować jako składający się z dwóch nierozerwalnych części – gazet i dystrybutorów. Niby powinienem dodać tu trzeciego gracza na rynku – pirata komputerowego – ale tyle powiedziano już na ten temat, że szkoda mówić o tym samym w kółko. Nie on stanowi o realiach rynku, ale decydenci, którzy nie zawsze potrafią dostosować się rzeczywistości i swoich klientów.

Jaka więc będzie najbliższa przyszłość? Na pewno lepsza, niż to wieszczą niektórzy Imperatorzy, którzy stracili i tracą swoje imperia. Świat się cały czas rozwija...

I'm leaving The Matrix.

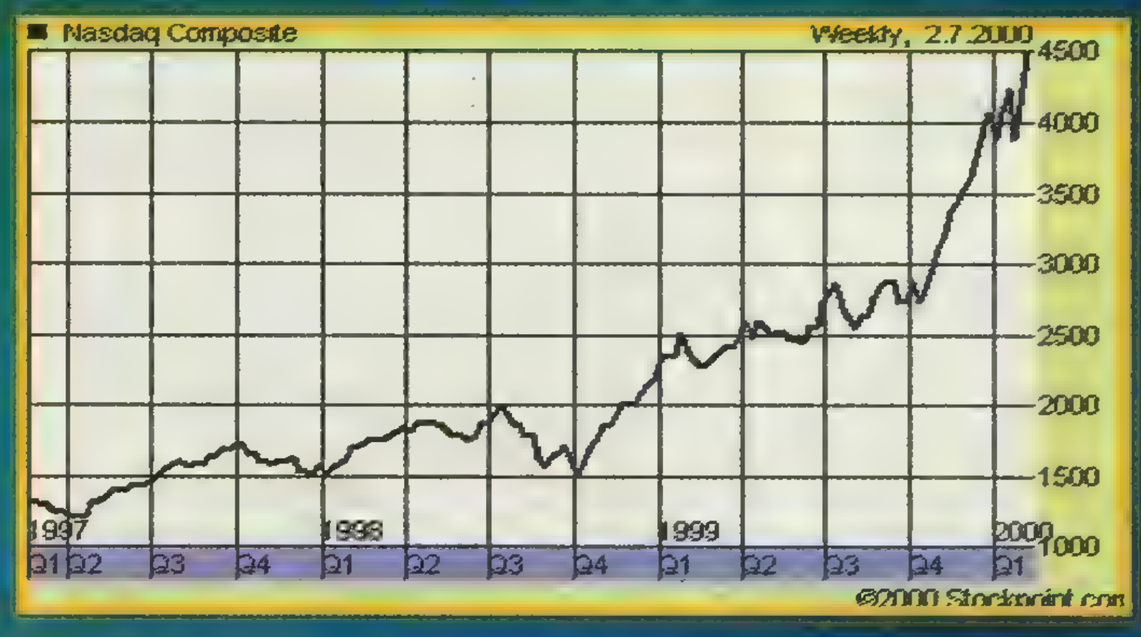
Logging out.

Jacek „ZAQ" Gadzinowski
zaq@post.pl

Net

Licence to kill

Radio, by zyskać 50 milionów użytkowników potrzebowało 40 lat, TV – 13, komputer osobisty – 16 lat. A Internet ? Tylko 4 lata. Żaden wynalazek w historii nie zrobił tak błyskawicznej kariery i nie przyczynił się do tak wielkich zmian w naszym życiu



Kolejny miesiąc mija, a szaleństwo na giełdach rośnie. Wszystko, co jest związane ze słowem „Internet", staje się magiczne. Przyprawia ludzi o zbiorowe szaleństwo i staje się powodem nieuzasadnionego niczym optymizmu i tzw. „gold rush". Ludzie kretynieją i inwestują oszczędności, będące dorobkiem całego życia w akcje firm, które nie mają żadnej wartości. Nie przeszkadza to jednak we wzrostach kursów i kreowaniu propagandy we wszystkich dostępnych mediach. W tym szaleństwie zaczęły uczestniczyć kolejne firmy, tym razem poważane i znane ze swojej solidności. Domek z kart ciągle rośnie i przybiera niepokojące rozmiary. Gorączka rozprzestrzeniła się z USA w poprzednim roku do Europy i Japonii... a stamtąd pod koniec ubiegłego roku także do naszego małego i zakompleksionego „kraiku". Cokolwiek jest związane z Internetem, staje się bardzo pożądane. Ci, którzy jeszcze niedawno mówili, że Internet jest bzdurą i wymysłem jakiś fantastów, dzisiaj szybko zmienili zdanie. Stali się jego orędownikami - tym większymi, im szybciej puchną ich konta bankowe i udziały w internetowym „domku z kart". „Lipne spółeczki" sieciowe mnożą się jak grzyby po deszczu. Umysły ludzi są wystawione na próbę bełkotu i propagandy z powodu mediów, które też mają w tym biznesie swoje udziały. Tak więc, kto na tym zyskuje, a kto traci? Przecież nie ma gry, gdzie wszyscy wygrywają! Fortuny zbijają Ci, którzy są na samej górze drabiny i Ci, którzy są świadomi, skąd „wieje wiatr". Oni są tylko mimowolnymi świadkami i być może tylko biernymi konsumentami tej kosmicznej fanaberii.

Najgorsze, że w tej całej głupocie zaczęły uczestniczyć instytucje, które powinny być ostoją i stać na straży stabilności systemu. Mówię tu o funduszach emerytalnych. Zaczęły one inwestować większość środków w te niebezpieczne i przewartościowane „interesy" internetowe. Wszystko jest w porządku póki wraz w kursem akcji rosną zyski. Ale jednak ceny niedługo przestaną iść w górę i nastąpi „korekta". Co wtedy? Ilu z nas zobaczy w przyszłości emerytury? Może być tak, że może nic nie będziemy mieli.

Po co o tym wszystkim Wam wspominam? Po to, byście byli świadomi i myśleli po swojemu, rozsądnie. Nie dajcie się ogłupić zachowaniom stadnym, które z natury nigdy nie należą do rozsądnych i korzystnych dla nic nieświadomych jednostek. Jak niestabilna jest ta cała internetowa „koniunktura", niech świadczy sytuacja z ostatnich dni. W USA zanotowano zmasowane ataki hackerów na najważniejsze strony internetowych sprzedawców i brokerów. Na inwestorów na całym świecie padł blady strach. To, co wydaje się tak wielkie, tak naprawdę jest strasznie niestabilne. Zobaczymy, na ile to wystarczy, by nieco uświadomić ludzi, którzy zaczynają się niebezpiecznie uzależniać od Internetu. Przecież zawsze znajdzie się jakiś hochsztapler, a co gorsza – być może kilku szaleńców, którzy będą chcieli narzucić swój chory „porządek nowego świata". Nie będą się oni z niczym liczyć, a jedynie wykorzystywać ludzi otumanionych propagandą.

Nie wieszczę tu jakiś czarnych wizji, jedynie myślę, by nieco bardziej sceptycznie i na „chłodno" spojrzeć na zjawisko Internetu. Jak każde miejsce spotkań ludzi jest on taki sam jak nasza rzeczywistość. Nawet w niektórych wypadkach nieco bardziej uwypukla zachowania ludzkie. Zarówno te dobre jak i złe. Więc nie trzeba szukać analogii w „Matrix", może lepiej przyjrzeć się temu, co tak naprawdę robimy teraz. Przyjaźń, walka, zasady... to wszystko znajdziemy obok siebie. A tylko głos naszego sumienia pokaże nam, czy dobrze postępujemy. Nawet to, co wygląda na pierwszy rzut oka jako zwykłe „sk...", później być może okaże się szerszym planem. Internet to naprawdę ciekawe miejsce:)

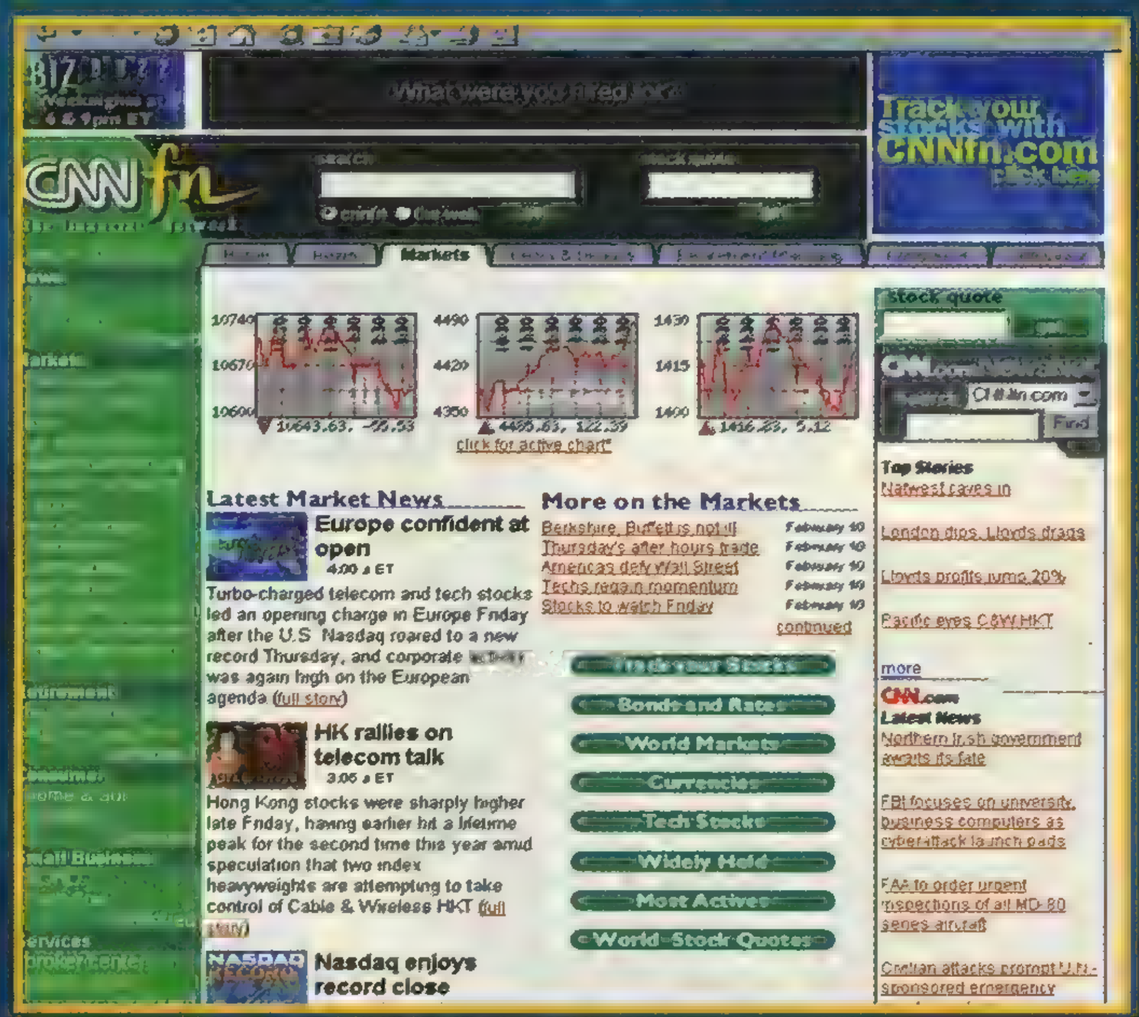
Jeśli potrafimy odpowiednio wyciągać wnioski, Internet pozwoli nam na spokojne życie i być może na osiąganie jakiegoś wymiernego sukcesu. Należy jednak podchodzić do całej sprawy jak najbardziej rozsądnie. Czas gra na korzyść.

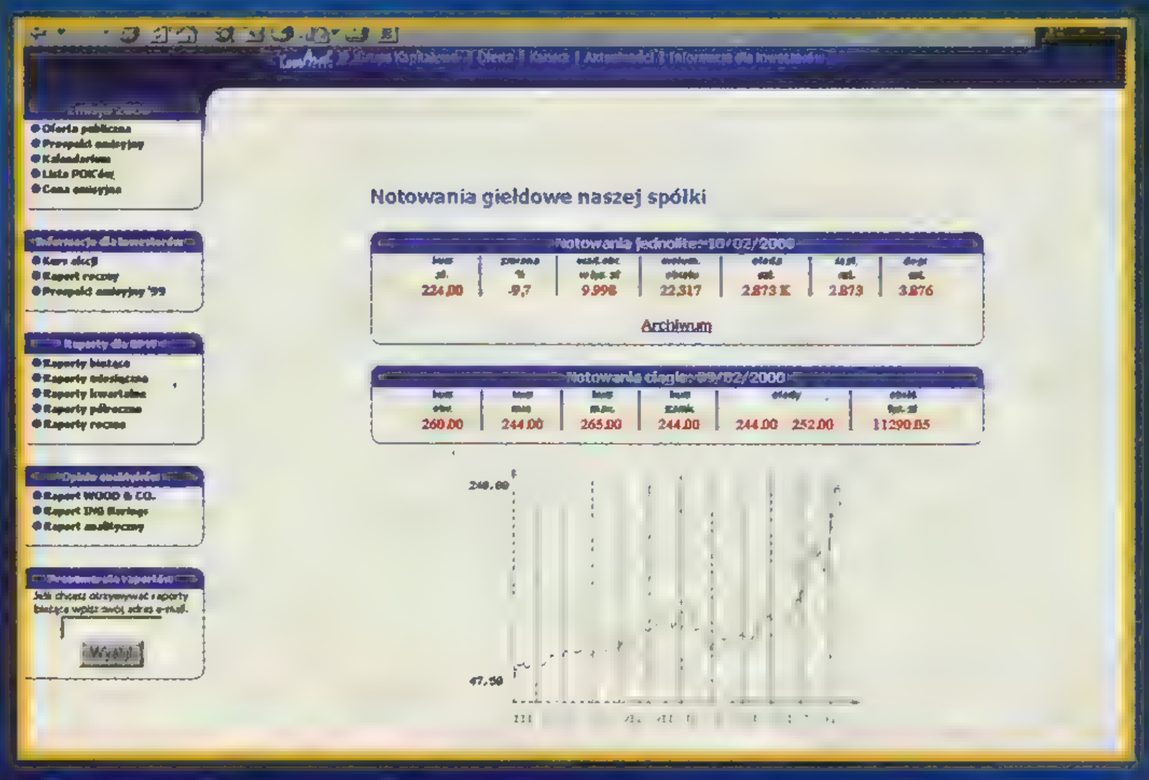
Sprawy bieżące:

1. Pewien serwis o tematyce gier komputerowych bardzo się oburzył na ostatni przegląd stron i oceny tam wystawione. Nie zamierzam po raz kolejny przypominać o prawie dziennikarza do wygłaszania nieskrępowanych opinii, nawet jeśli będą one odmienne niż przyjęte „normy". Odpowiednio dawkowana krytyka jeszcze nikomu nie zaszkodziła, a wyciągnięcie odpowiednich wniosków może być tylko z korzyścią dla niektórych. Przydałoby się jeszcze w tym przypadku nieco odświeżyć pamięć i przypomnieć miesiące letnie – co się wtedy zdarzyło.

2. Niestety, z przykrością muszę oświadczyć, że będę zmuszony ograniczyć swoją twórczość na łamach NSS ze względów osobistych – zbliżająca się praca magisterska. Na razie jeszcze dokładnie nie wiem, jak będzie to przebiegało. Muszę teraz skupić się na końcówce studiów, które również będą zakończeniem pewnego etapu w moim życiu. Czas na podjęcie dojrzałej decyzji.

Do zobaczenia
Jacek „ZAQ" Gadzinowski
zaq@post.pl





cyberspace News

Wirusy – raport

Raport zaprezentowany przez Computer Economics mówi, że w zeszłym roku straty spowodowane przez wirusy sięgnęły w skali świata zawrotnej sumy 12 miliardów dolarów. Co więcej, mimo coraz doskonalszej ochrony antywirusowej i coraz powszechniejszej świadomości zagrożenia straty powiększają się z roku na rok. Powodem są coraz „doskonalsze" i złośliwsze odmiany bakcyli produkowanych przez komputerowych przestępców. Parafrazując znane powiedzenie można powiedzieć: „Rzadko kiedy tak wielu traciło tak wiele przez tak nielicznych"...

Gra roku 1999

Zagadka: jaka gra komputerowa najlepiej sprzedawała się w zeszłym roku? QUAKE 3 ARENA, czy TOMB RAIDER 4? Otóż nie, zwycięzcą jest firmowana przez DISNEY INTERACTIVE elektroniczna wersja teleturnieju „Who Wants to Be a Millionaire", znanego także w Polsce z TVN (pt. „Milionerzy"). Ale żeby zostać wirtualnym bogaczem, wcale nie trzeba wydawac 20 dolarów na pudełko z grą, lecz wystarczy odwiedzic stronę sieci telewizyjnej ABC – znakomicie zrealizowana gra on–line dostarczy wielu wrażeń.

Propaganda Agory

Agora SA planuje zainwestowac 14 milionów złotych w tym roku i – łącznie – 40 milionów złotych do końca 2002 roku w portal internetowy. „Ponadto spółka zamierza wydać znaczne sumy na reklamę i promocję swojej oferty internetowej", poinformowała firma w komunikacie prezentującym jej strategię co do globalnej Sieci. Agora, wydawca Gazety Wyborczej, planuje utworzenie oddzielnej firmy internetowej, która do końca roku będzie zatrudniać 40 pracowników.

Gates zmonopolizuje Net?

Bill Gates, rezygnując ze stanowiska prezesa MICROSOFT–u (jego następcą został Steve Ballmer), zapowiedział, że zamierza skupić się obecnie na technologiach przyszłości. Nie jest wykluczone, że zajmie się projektowaniem programów działających w Internecie, w tym przyszłościowej wersji systemu operacyjnego Windows przeznaczonej specjalnie dla Sieci. Oznaczałoby to konkurowanie z firmami ASP, których oprogramowanie działa na serwerach WWW i nie wymaga instalowania na dyskach lokalnych. Jest to stosunkowo młoda dziedzina technologii i Gates ma sporą szansę ponownego podbicia rynku, tak jak kiedyś zrobił to ze swym systemem operacyjnym Windows, który zdominował świat...

Plotki netowe – spekulacja w toku

Czołowa amerykańska spółka internetowa America Online (AOL) zaprzeczyła doniesieniom Gazety Wyborczej, jakoby planowała dokonać ekspansji na nasz kraj nabywając akcje firmy Optimus Pascal. Rzecznik AOL Europe zdementował tę informację, oświadczając: „Nie prowadzimy żadnych rozmów ani negocjacji w sprawie wejścia na polski rynek internetowy".

Fuzja Time Warner i America Online

America Online – światowy potentat usług internetowych, świadczący usługi dla ok. 20 mln abonentów – połączyła się z Time Warner, która jest największą firmą medialną świata (właścicielem m.in. telewizji CNN, tygodnika „Time", wytwórni filmowej Warner Bros. oraz muzycznej Warner Music, jak też dużej sieci telewizji kablowych w USA). Wartość powstałego w ten sposób koncernu AOL Time Warner (w której AOL mieć będzie 55 proc. udziałów) szacuje się na 350 mld USD, a przedstawiciele obu stron przewidują, iż jego roczny przychód wyniesie 30 mld USD. Dowództwo obejmie dotychczasowy szef AOL – Steve Case, zaś obecny prezes Warnera pełnić będzie obowiązki dyrektora wykonawczego.

Deklaracja Niepodległości USA – licytacja w I-necie

Nowojorski dom aukcyjny Sotheby's wystawił ostatnio na licytację egzemplarz Deklaracji Niepodległości USA. Wiosną będzie on licytowany w Internecie. Jest to jedna z 25 zachowanych kopii pierwszego wydania tego historycznego dokumentu (1776 r., nakład 500 egz.). Będzie to też ostatni egzemplarz sprzedawany na wolnym rynku, gdyż wszystkie pozostałe są w zbiorach różnych instytucji.

Elektroniczna wojna?

Według rzecznika tajwańskiego ministerstwa obrony tamtejsza armia gotowa jest do odparcia ewentualnego chińskiego ataku na swe systemy informatyczne. Wojskowi informatycy mają w zanadrzu około tysiąca wirusów, które zamierzają wpuścić do chińskich systemów w przypadku wojny elektronicznej. Rząd tego kraju przeznacza co roku odpowiednią sumę na „elektroniczne uzbrojenie". Tajwan, uważany przez Chiny za „zbuntowaną prowincję", jest jednym z największych producentów elektroniki, w tym podzespołów komputerowych.

Wirtualna Polska – NASDAQ

Wirtualna Polska planuje wypuszczenie nowej serii akcji, a najatrakcyjniejszą formą uplasowania tej emisji wydaje się być... amerykańska giełda NASDAQ. O tym wszystkim poinformował niedawno na konferencji prasowej Maciej Grabski, wiceprezes Wirtualnej Polski. Dodał też, że proces wchodzenia jego firmy na giełdę potrwa około 18 miesięcy.

Internet – 20 razy szybciej

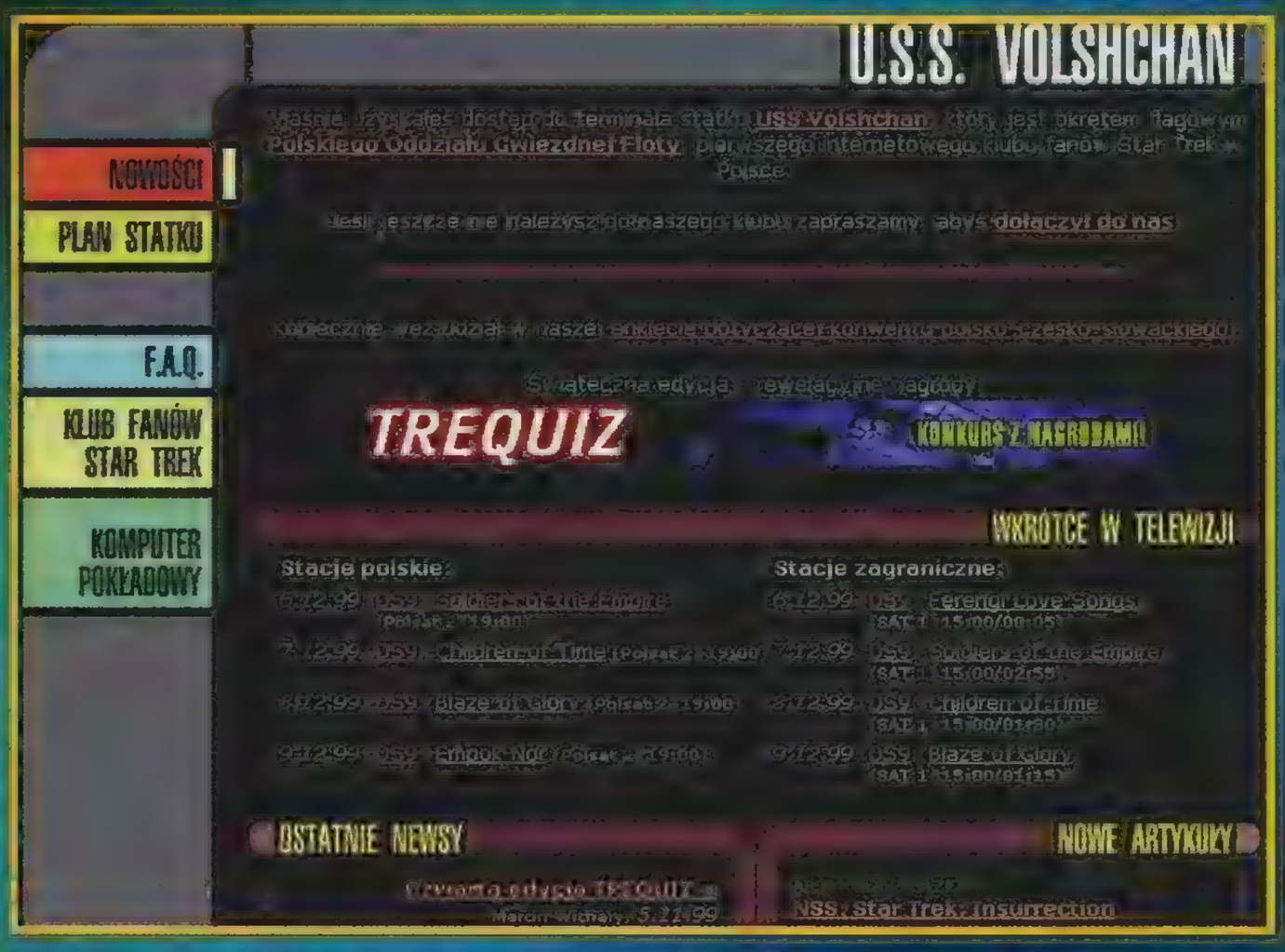
„Technika wyszukiwania danych w Internecie, nad którą obecnie pracujemy, będzie 20 razy szybsza od dotychczas stosowanej" – uważa prof. Yoichi Muraoka z Wydziału Nauk Inżynieryjnych Uniwersytetu Waseda w Tokio. Próby nowej techniki internetowej mają się rozpocząć na tej uczelni wiosną tego roku. Nowa technika umożliwia transmisję danych z prędkością sześciu megabajtów na sekundę. Dzięki temu pracę zajmującą teraz dwa tygodnie będzie można wykonać w ciągu jednego dnia.

Net a samochody

Wielkie korporacje zauważyły, że obok niezwykle dynamicznie rozwijającego się rynku przenośnych telefonów istnieje jeszcze inny – rynek e–samochodów (e–vehicles), czyli pojazdów z dostępem do Internetu. Kilka dni temu General Motors i Sony ogłosiły, że będą współpracować w zakresie rozwiązań tego typu. Ostatnio podobny alians zawarły firmy IBM i Motorola, które chcą dostarczać sprzęt i oprogramowanie umożliwiające bezprzewodowy dostęp do Internetu. Ta ostatnia ma już prototyp urządzenia, które może być używane w samochodach: iRadio pozwala na dostęp do globalnej sieci, satelitów i systemów telefonii komórkowej. Z kolei IBM ma zapewnić takie usługi użytkownikom iRadia, jak poczta głosowa, SMS–y i dostęp do baz danych.

ZAQ

Popularność „Star Treka" dała się również odczuć w Internecie. Wiele stron przedstawia coś więcej niż tylko suche informacje. Webmasterzy wyobrażają sobie, że są kapitanami, a ich strony to okręty gwiezdne. Przy pomocy poczty elektronicznej toczone są sesje RPG, w których internauci przeżywają przygody w świecie ST. To ich drugie życie. Po powrocie ze szkoły czy pracy siadają przy komputerze i stają się np. senatorami na planecie Romulus czy innymi postaciami z tego świata. Star Trek pobudza wyobraźnię i daje ludziom naprawdę wiele przyjemności. Gdy wybierałem strony do tego przeglądu, miałem poważny dylemat. Jest ich tyle, że naprawdę ciężko wybrać tylko kilka czy nawet kilkanaście. Od czegoś trzeba jednak zacząć. Przedstawione poniżej serwisy wprowadzą Was w świat „Star Treka", dalej musicie poszukać sami...



Polski Oddział Gwiezdnej Floty
http://www.gwflota.com

Stronę pierwszego internetowego klubu fanów „Star Treka" w Polsce powinien odwiedzić każdy, kto szuka jakichkolwiek informacji na ten temat – tutaj znajdzie wszystko! Po wejściu od razu rzuca się w oczy świetnie wykonany interfejs – stylizowany na LCARS (standardowy system operacyjny komputerów znajdujących się na wyposażeniu Federacji – mamy przyjemność oglądać go w filmach i serialach „Star Trek"). Nie sposób wymienić wszystkiego, co możecie tutaj znaleźć, więc ograniczę się tylko do podstawowych informacji:

– Aktualizowana nawet kilka razy w tygodniu porcja newsów;

– Informacje o godzinach i dniach emisji filmów i seriali „Star Trek" w polskich i zagranicznych stacjach telewizyjnych.;

– Bardzo szczegółowe FAQ–i, zawierające zarówno odpowiedzi na pytania podstawowe („Co to jest Star Trek?", „Jakie stworzono seriale „Star Trek?"), jak i bardziej zaawansowane („Na jakiej zasadzie działają silniki impulsowe?", „Gdzie załogi okrętów załatwiają potrzeby fizjologiczne?");

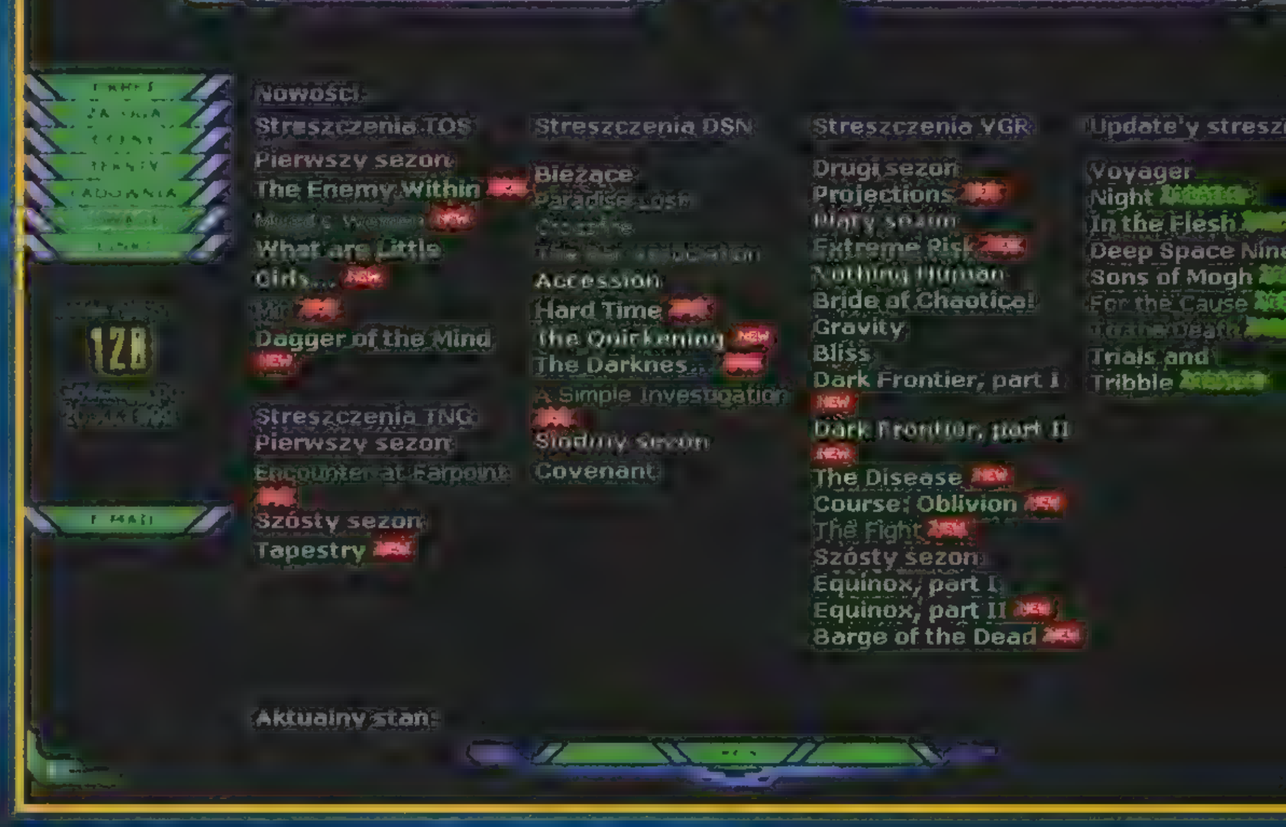
– Komputer pokładowy z potężną bazą danych o świecie ST (okręty, „treknologia", poznane cywilizacje, ważne wydarzenia itd.);

– Cotygodniowa miniankieta dotycząca ST.

Poza tym (a może przede wszystkim) mamy możliwość zapisania się do klubu fanów ST, który w chwili obecnej zrzesza już około 850 członków, ma swoje e–mailowe listy dyskusyjne i kanał IRC (#startrek–pl). Można dołączyć do załogi USS Volshchan (flagowego okrętu Polskiego Oddziału Gwiezdnej), a to zmieni Wasze życie na zawsze:)

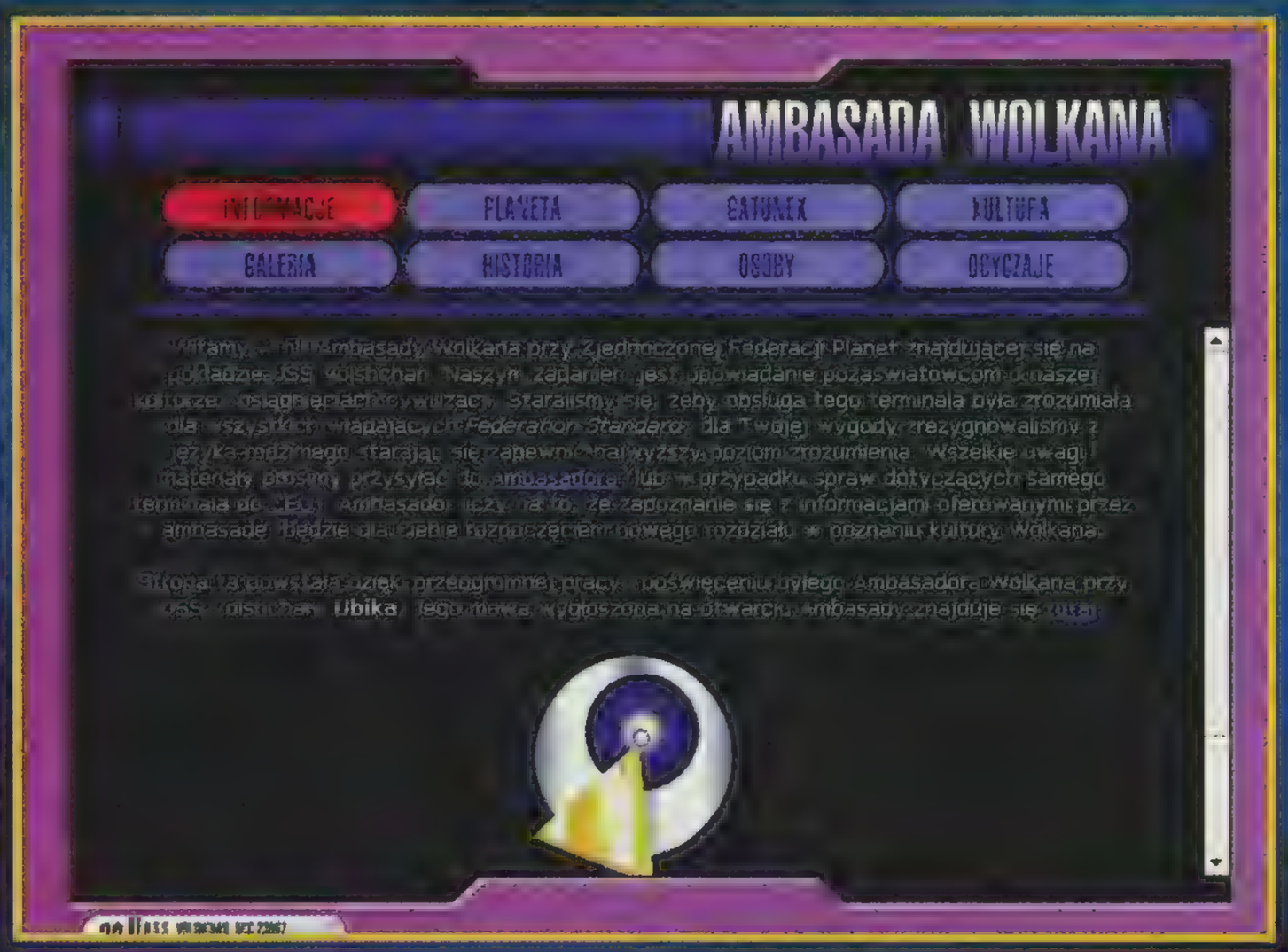
RNS Epitome
http://www.epitome.w.pl

RNS Epitome to największy w Polsce serwis, którego zadaniem jest kolekcjonowanie streszczeń odcinków wszystkich seriali „Star Trek". Takie przynajmniej były pierwotne założenia, gdyż obecnie poza streszczeniami można tam znaleźć opisy i recenzje książek SF, gier i programów związanych z „Trekiem", a wkrótce również recenzje i streszczenia filmów kinowych. Na stronie znajduje się już ponad 200 tekstów i nadal przybywają nowe. Na uwagę zasługuje także romulański interfejs, stylizowany na ten z gry STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION. W charakterze bonusu możemy pooglądać zdjęcia federacyjnego okrętu USS Browarek, który śmiało podąża tam, gdzie nikt jeszcze nie żłopał piwa:)



IKC Ge'Tang
http://www.osi.gda.pl/~ikcgetang

Strona poświęcona tylko i wyłącznie Klingonom – jednej z najbardziej znanych ras w „Star Treku". Klingoni to urodzeni wojownicy, którzy ponad wszystko cenią sobie honor. Zginąć w walce to marzenie każdego z nich. W pierwszym cyklu serialu „Star Trek" byli oni wielkimi wrogami Federacji, potem jednak podpisano traktat pokojowy i stosunki między nimi i ludźmi znacznie się polepszyły. Komputer pokładowy okrętu IKC Ge'Tang zawiera mnóstwo informacji na temat tej rasy: opisy ich statków i broni, znanych postaci tej ctywilizacji, rytuałów... Można też zapoznać się z klingońskim słownikiem! Do tego wszystkiego bogata kolekcja zdjęć w galerii i możliwość ściągnięcia mnóstwa ciekawych plików z ładowni (polecam zegarek mówiący po klingonsku!).



USS Knossos
http://republika.pl/ussknossos

Na pokładzie federacyjnego okrętu USS

cyberspace

Knossos znajdziecie między innymi: zbiór najlepszych opowiadań, których akcja toczy się w świecie „Star Trek", wyniki pracy Temporalnego Biura Śledczego – czyli Kalendarium, informacje o fanach, podstawowe dane o realiach „Star Trek" oraz linki do najpopularniejszych serwisów. Poza tym działa także „trekowa" gra RPG (przez e–mail) – oparta na cyklu opowiadań o losach statku wojskowego Gwiezdnej Floty, USS Knossos przybyłego z innej rzeczywistości, w której Federacja nie ma przyjaciół.

– Replikator – trochę różnych danych binarnych (polecam kalkulator dat gwiezdnych);

– Newsy, wywiady... co miesiąc nowa porcja;

– Ilustrowane zdjęciami streszczenia większości odcinków wszystkich seriali „Star Trek";

– Zdjęcia głupich min kapitan Kathryn Janeway (wraz z komentarzami!);

– Dyrektywy Floty Gwiezdnej;

– Spis statków będących na wyposażeniu Federacji;

tunku, kultury, obyczajów, historii i najbardziej znanych przedstawicieli. Możecie także odwiedzić bardzo obszerną galerię zdjęć wolkańskich.

Net

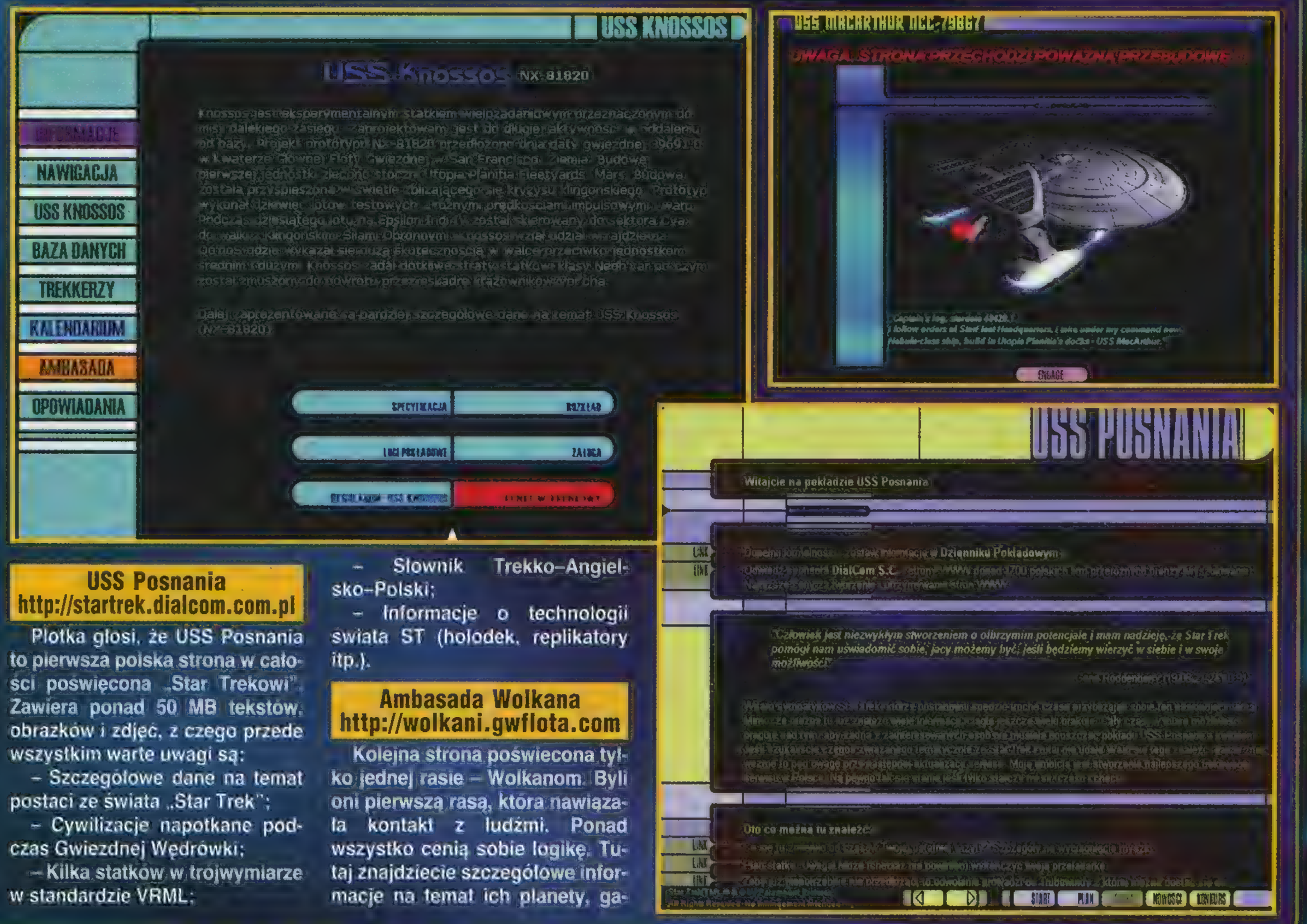
WWW Trek World

„Star Trek" to nie tylko filmy. To jedyna w swoim rodzaju wizja przyszłości. Ludzie dosłownie tym żyją. Wielu wybrało zawód lekarza pod wpływem dr McCoya. Inni pokonywali trudności życiowe, bo wiedzieli, że tak postąpiłby kapitan Jean Luc Picard

Serwis STAR TREK: VOYAGER
http://startrek.koti.com.pl

Strona poświęcona serialowi „Star Trek: Voyager" została stworzona przez śp. Michała Sobotkę, który zmarł 2. grudnia 1998 roku. Mimo ciężkiej choroby, Michał starał się regularnie aktualizować swoją stronę i dodawać coraz to nowe ciekawostki ze świata „Voyagera"... Obecnie serwisem zajmuje się zespół ludzi, którzy pragną uczynić go takim, jakim chciałby go widzieć Michał.

Serial „ST: Voyager" opowiada o losach federacyjnego okrętu USS Voyager, który przeniósł się na drugi koniec galaktyki – do kwadrantu Delta. Kapitan okrętu chce sprowadzić go do domu, ale wcale nie jest to proste. Ma naprawdę ciężką drogę do przebycia, a Obcy zamieszkujący kwadrant Delta nie zawsze są przyjaźnie nastawieni... Na stronie znajdziecie między innymi dane na temat okrętu USS Voyager, i jego załogi, informacje o rasach pojawiających się w serialu. Warto też zwrócić uwagę na dział Ciekawostki, w którym oprócz w miarę



USS Posnania
http://startrek.dialcom.com.pl

Plotka głosi, że USS Posnania to pierwsza polska strona w całości poświęcona „Star Trekowi". Zawiera ponad 50 MB tekstów, obrazków i zdjęć, z czego przede wszystkim warte uwagi są:

– Szczegółowe dane na temat postaci ze świata „Star Trek";

– Cywilizacje napotkane podczas Gwiezdnej Wędrówki;

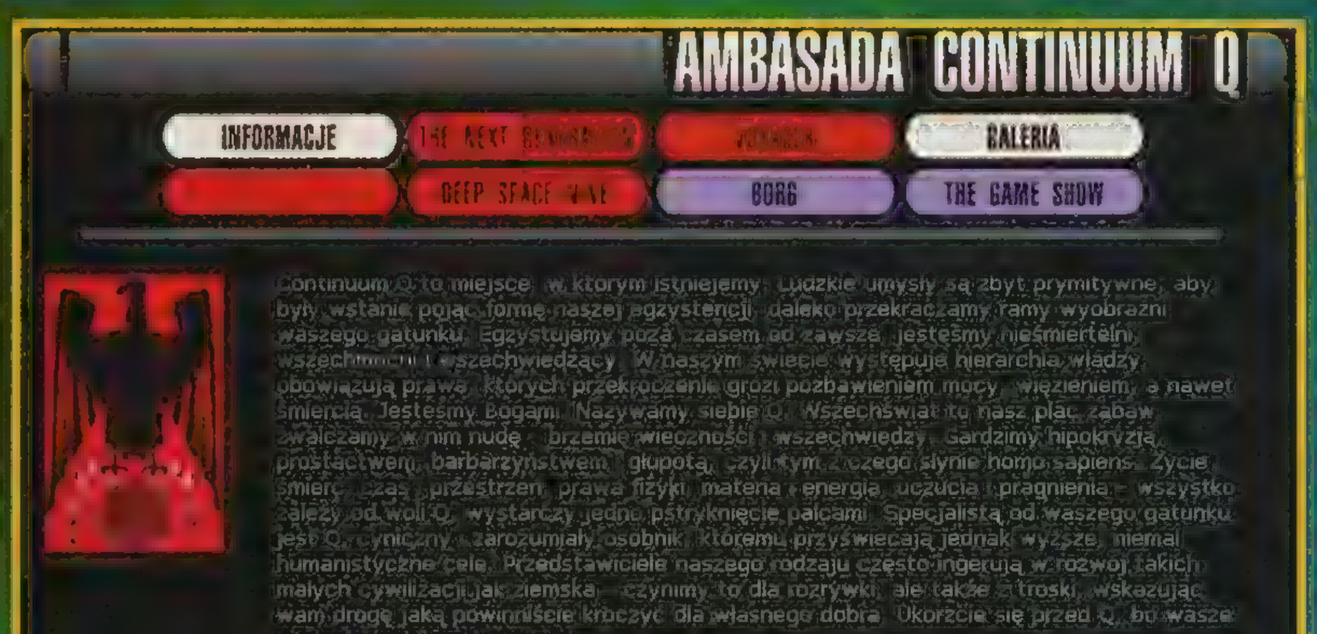
– Kilka statków w trójwymiarze w standardzie VRML;

– Słownik Trekko–Angielsko–Polski;

– Informacje o technologii świata ST (holodek, replikatory itp.).

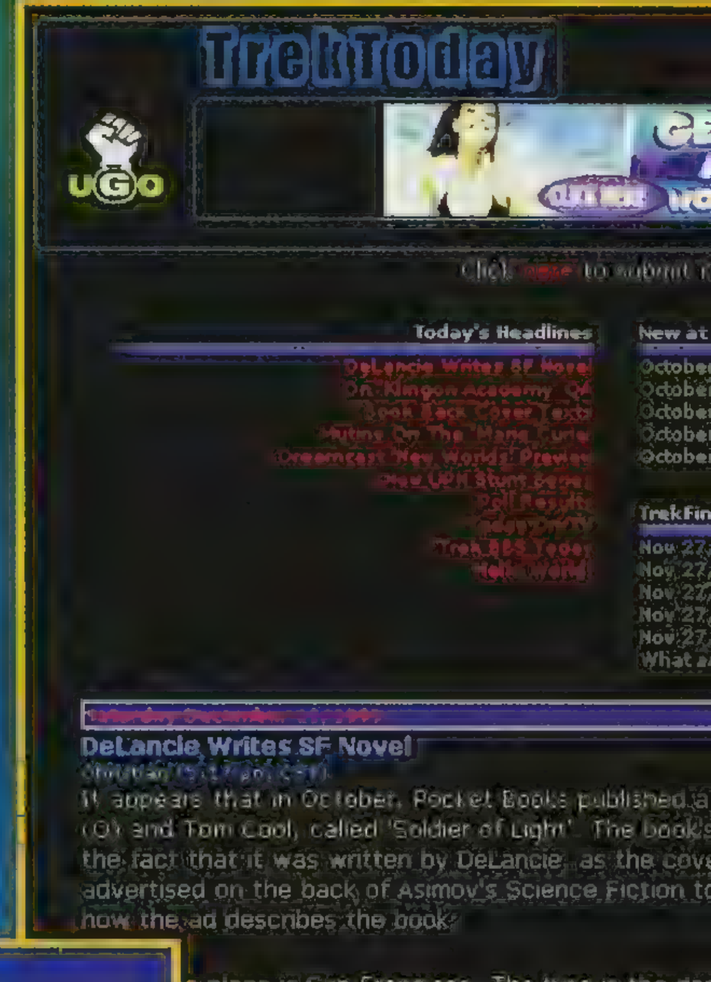
Ambasada Wolkana
http://wolkani.gwflota.com

Kolejna strona poświecona tylko jednej rasie – Wolkanom. Byli oni pierwszą rasą, która nawiązała kontakt z ludźmi. Ponad wszystko cenią sobie logikę. Tutaj znajdziecie szczegółowe informacje na temat ich planety, ga-



Serwis „Star Trek"
http://startrek.cavern.com.pl

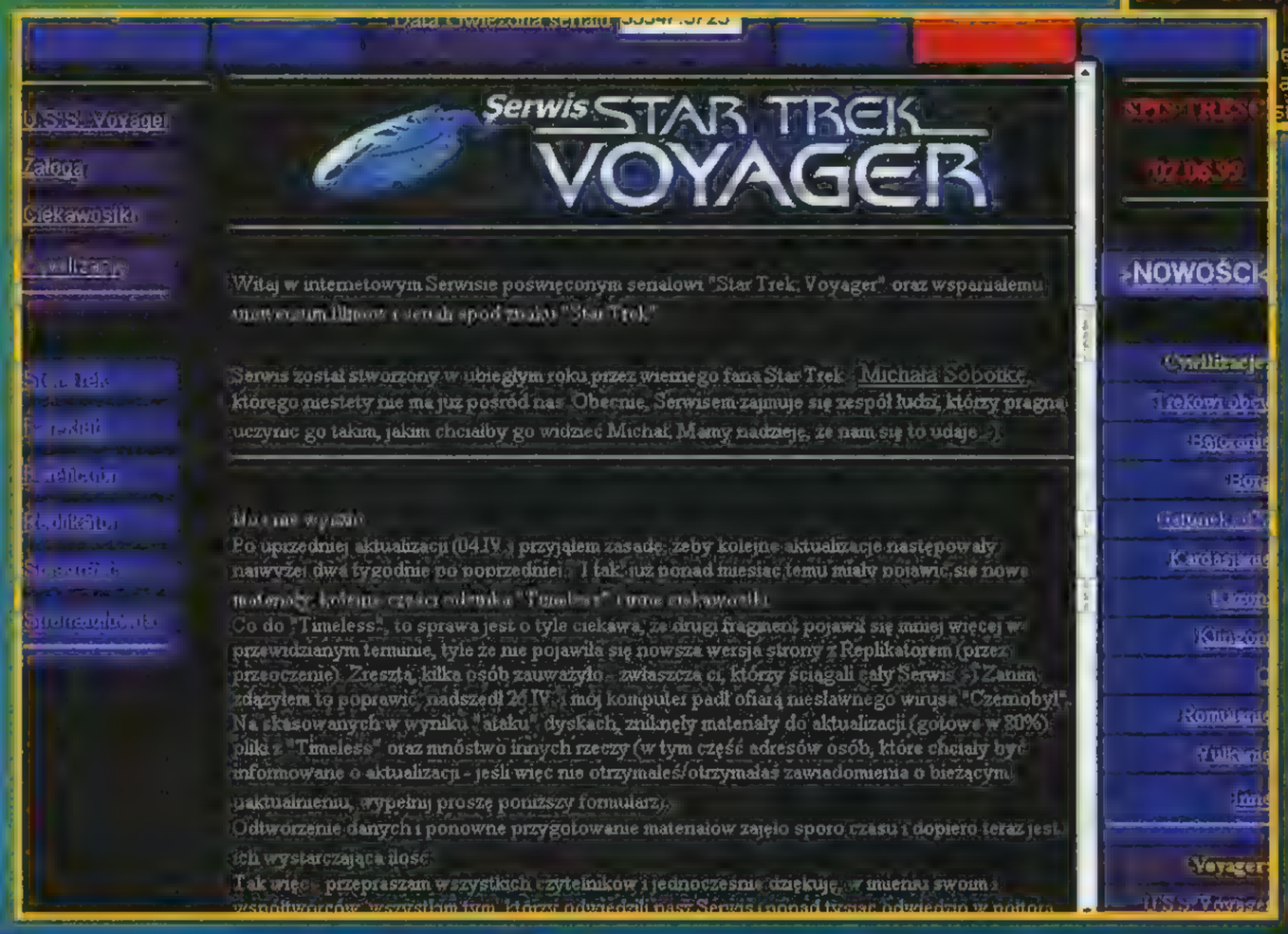
Bardzo ciekawa witryna, istniejąca już od bardzo dawna. Zawiera sporo materiałów, których nie znajdziemy nigdzie indziej w Polsce – np. bardzo szczegółowy opis tworzenia pierwszego serialu „Star Trek" czy dokładnie opisane zasady trekowej gry karcianej ST CCG. Warto też zwrócić uwagę na doskonałe komiksy „Sev Trek", będące parodią ST, które zostały nawet przetłumaczo-



nych newsów można znaleźć sporą porcję artykułów na różne tematy (niekoniecznie związane z serialem). Warto odwiedzić tę stronę. Po pierwsze – bo zawiera naprawdę ciekawe materiały, po drugie – aby uczcić pamięć Michała...

USS Macarthur
http://friko5.onet.pl/ko/macartur

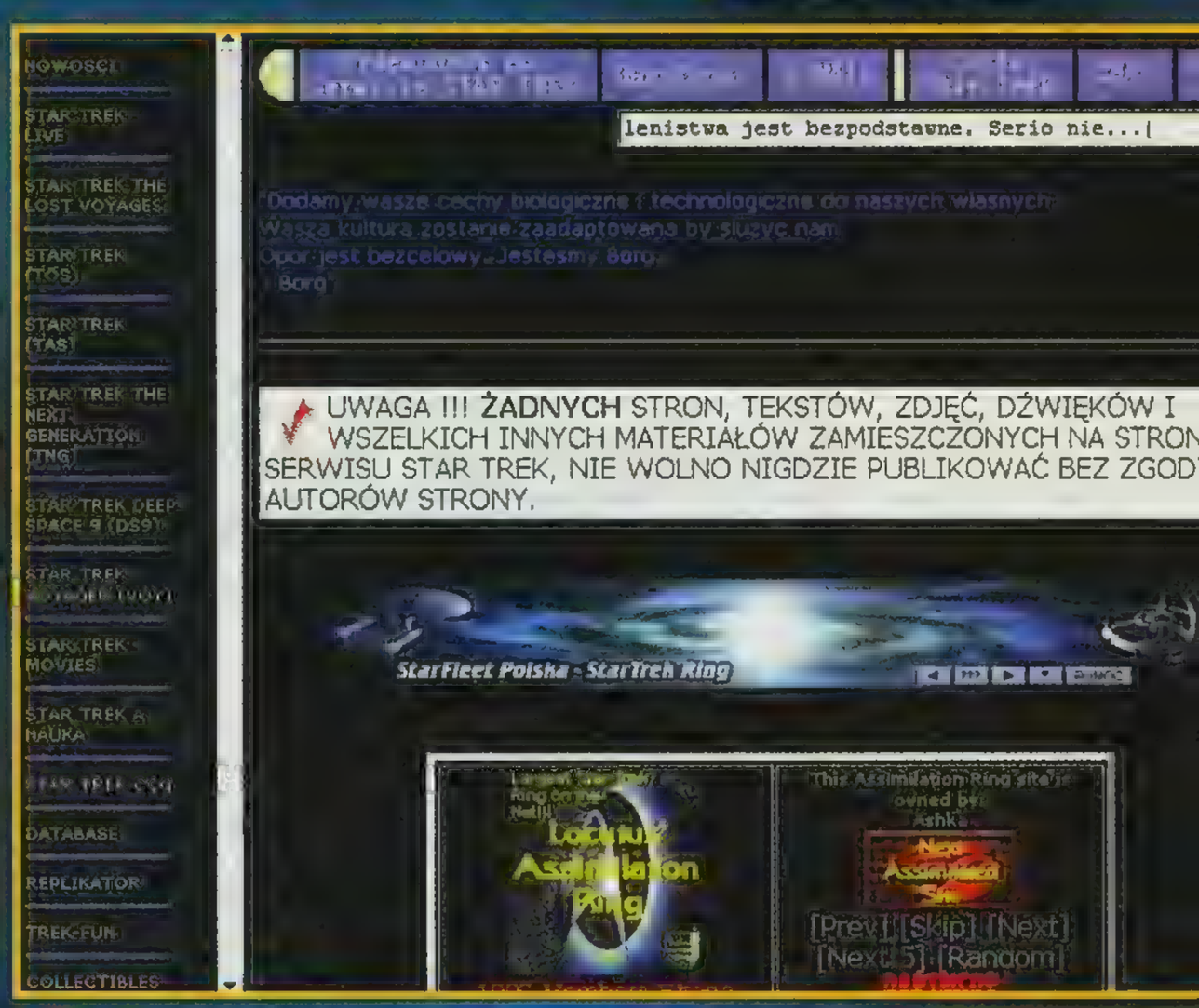
Strona trekowego klubu RPG, którego członkowie tworzą załogę okrętu i „przeżywają" wymyślone przez siebie przygody (do tej pory były tylko dwie, ale miejmy nadzieję, że niedługo USS MacArthur wyruszy na kolejną misję:)). Jeśli nie wiecie, jak działa RPG przez e-mail, tutaj znajdziecie dokładną instrukcję. Dodatkowo, można tu zapoznać się z jedną z największych w Polsce baz



skiej prasy, która pisząc o ST często popełnia wręcz niedorzeczne błędy. Miejmy nadzieję, że autorka strony nigdy nie wspomni tam o NSS;)

IKC bortaS
http://klingons.scifi.pl

Kolejna strona o Klingonach... Poza sporą ilością informacji uwagę przykuwa efektowny klingoński interfejs. Oprócz przedstawienia danych o rasie



danych na temat ST. Niestety, z powodu braku webmastera od dłuższego czasu nie było aktualizacji, a większość materiałów została skopiowana do komputera pokładowego Polskiego Oddziału Gwiezdnej Floty...

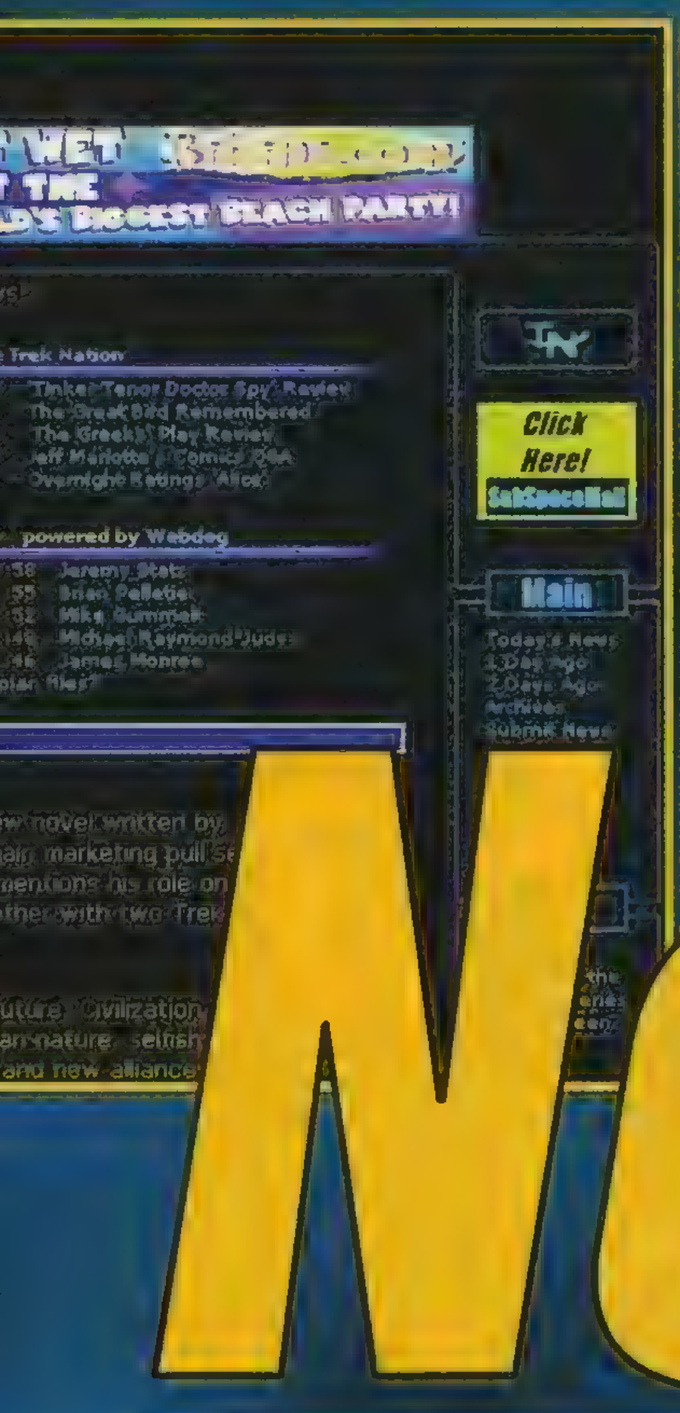
Ambasada Continuum Q
http://q.gwflota.com

Ambasada Continuum Q jest stroną wchodzącą w skład Polskiego Oddziału Gwiezdnej Floty. Podobnie jak wszystkie ambasady tej organizacji poświęcona jest wybranemu gatunkowi ze świata „Star Trek". W tym wypadku są to wyjątkowo tajemnicze istoty, poziom ich rozwoju przekracza ludzkie możliwości pojmowania. Nazywają siebie „Q", cechuje ich dość swoiste poczucie humoru i oryginalny styl bycia. Są wszechmocni i wszechwiedzący, a zamieszkują Continuum Q – nieznany świat poza czasem. Tu przeczytacie streszczenia odcinków, w których pojawili się Q, zobaczycie ich zdjęcia i poznacie ich życie.

ne na język polski! Niektóre z nich naprawdę rozśmieszają do łez... Na stronie poruszane są także, oczywiście, poważniejsze tematy. Mnie osobiście zainteresował dział „Star Trek a nauka", w którym bardzo dokładnie zostały opisane m.in. tunele podprzestrzenne. Inny dział jest z kolei poświęcony wszelkiego rodzaju wpadkom polwojowników autorzy strony pokusili się o przedstawienie ich wrogów i przyjaciół, informacji o statkach innych cywilizacji (wraz z przejrzystymi schematami). Wspomniano także o technologii obecnej w ST. Ogólnie – strona jest bardzo przyjemna i miejmy nadzieję, że w przyszłości będzie rozbudowywana.

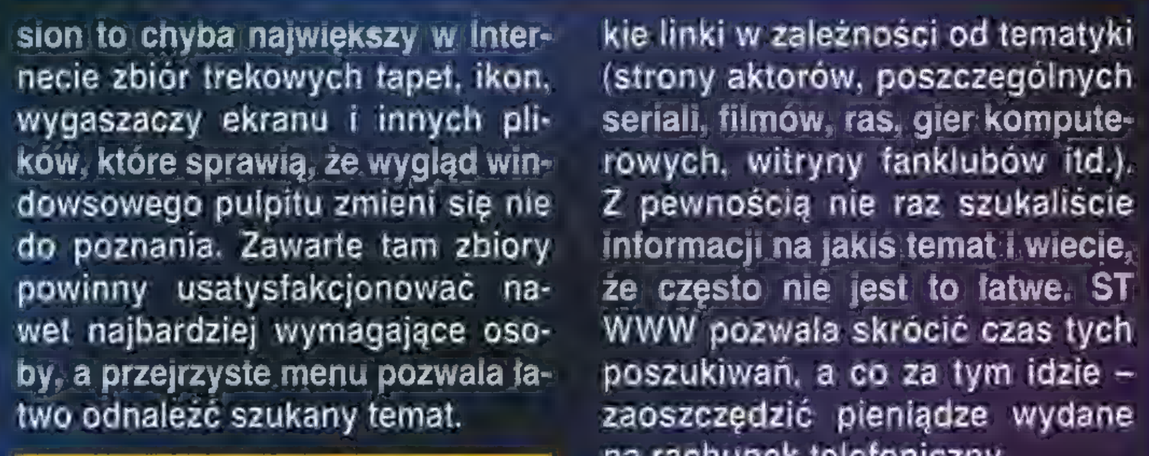
cyberspace Net

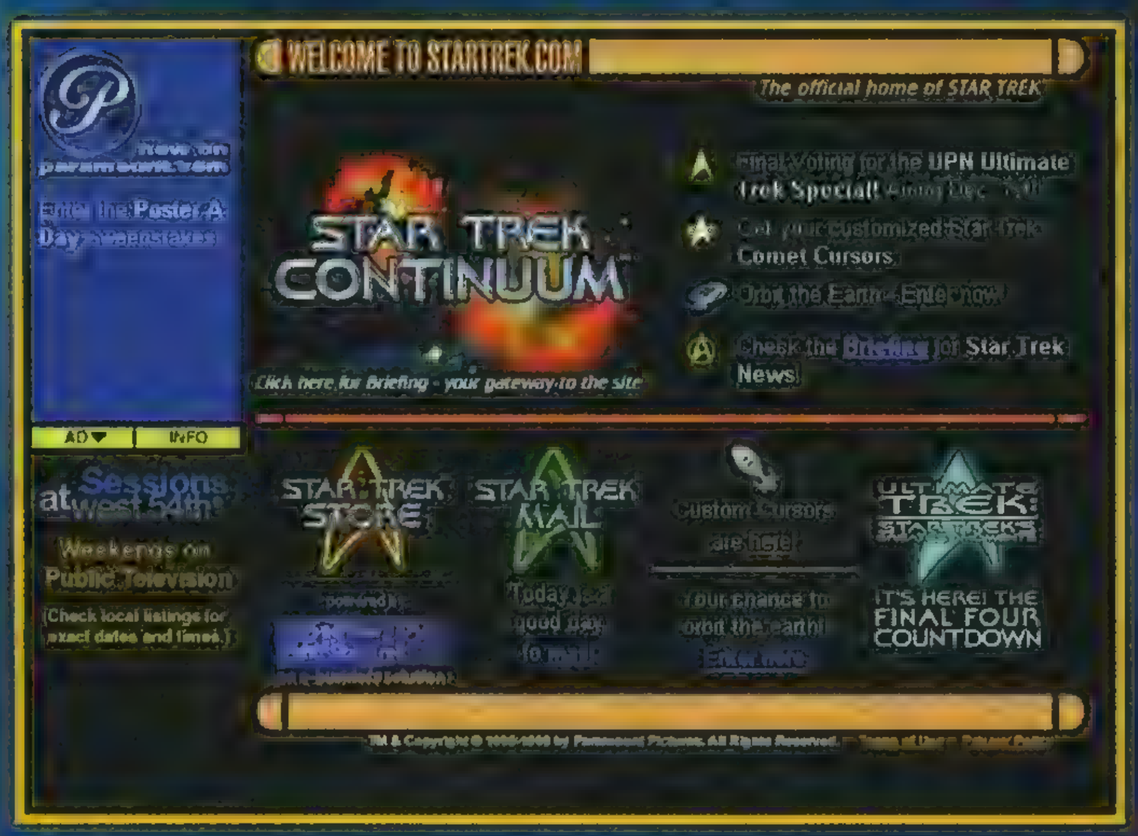
również i w tym przypadku. Oficjalna strona „Star Treka", choć zawiera całkiem pokaźną bazę danych, nie jest wyjątkowa. Ciekawą opcją jest możliwość założenia sobie (oczywiście za odpowiednią opłatą) trekowej skrzynki pocztowej. Do wyboru jest kilka rodzajów adresów (np. nazwa@startrek.com, nazwa@klingons.com itp.). Nie zmienia to jednak faktu, że Paramount nie postarał się zbytnio.

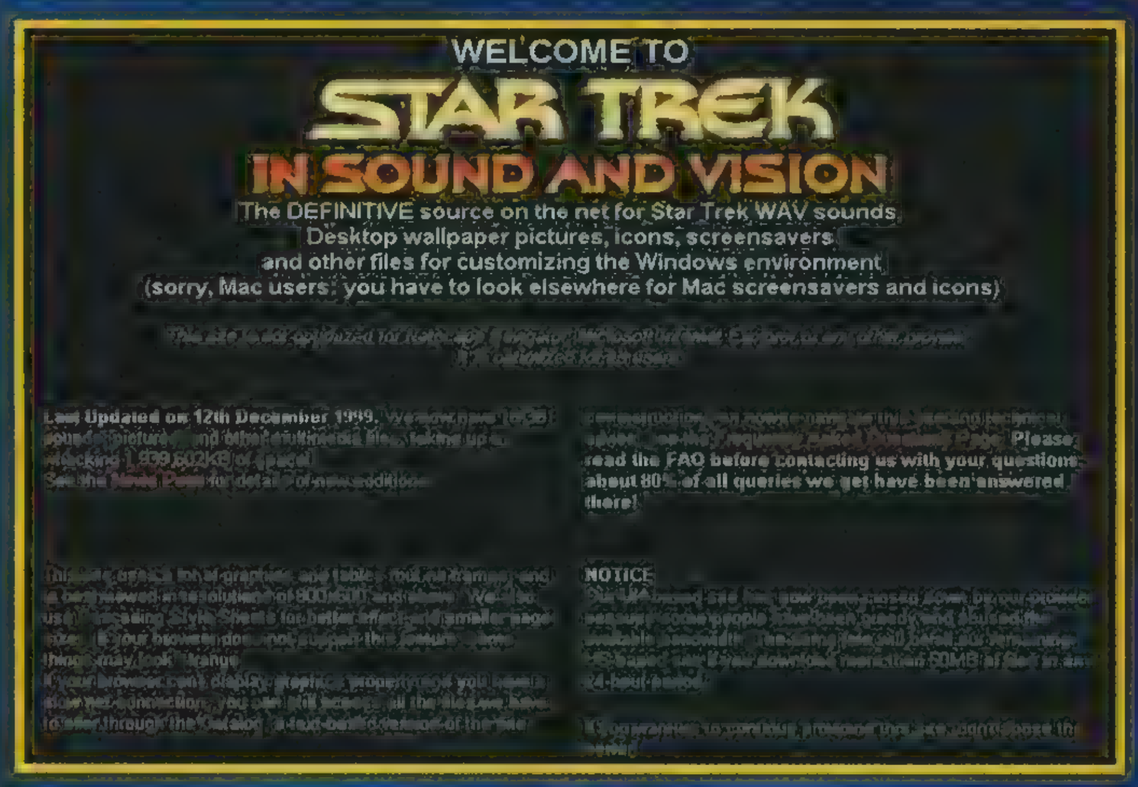


ST in Sound and Vision
http://www.stinsv.com

Nazwa tej strony mówi sama za siebie. Star Trek in Sound and Vision to chyba największy w internecie zbiór trekowych tapet, ikon, wygaszaczy ekranu i innych plików, które sprawią, że wygląd windowsowego pulpitu zmieni się nie do poznania. Zawarte tam zbiory powinny usatysfakcjonować nawet najbardziej wymagające osoby, a przejrzyste menu pozwala łatwo odnaleźć szukany temat.







Star Trek Continuum
http://www.startrek.com

W większości przypadków, gdy mamy do czynienia z oficjalną stroną (czy to filmu, gry czy płatków kukurydzianych;)), nie jest ona jakaś wybitna i wiele stron amatorskich jest od niej o niebo lepsza. Niestety, tak jest również i w tym przypadku. Oficjalna strona „Star Treka", choć zawiera całkiem pokaźną bazę danych, nie jest wyjątkowa. Ciekawą opcją jest możliwość założenia sobie (oczywiście za odpowiednią opłatą) trekowej skrzynki pocztowej. Do wyboru jest kilka rodzajów adresów (np. nazwa@startrek.com, nazwa@klingons.com itp.). Nie zmienia to jednak faktu, że Paramount nie postarał się zbytnio.

Trek Today
http://www.trektoday.com

Pierwszy i chyba jedyny aktualizowany codziennie serwis poświęcony trekowym newsom. Tutaj przeczytacie zarówno informacje z życia aktorów, jak i wszelkiego rodzaju trekowe plotki. Uważajcie jednak, gdyż można tam natknąć się na spoilery (informacje o odcinkach nie emitowanych w Polsce) i popsuć sobie przyjemność oglądania.

„Star Trek" WWW
http://www.stwww.com

ST WWW to katalog stron internetowych poświęconych ST. Co prawda nie był od dość dawna aktualizowany, ale w posiada w swojej bazie danych kilka tysięcy adresów różnych trekowych witryn! Abyście szybko odnaleźli stronę na interesujący Was temat, autorzy pogrupowali wszystkie linki w zależności od tematyki (strony aktorów, poszczególnych seriali, filmów, ras, gier komputerowych, witryny fanklubów itd.). Z pewnością nie raz szukaliście informacji na jakiś temat i wiecie, że często nie jest to łatwe. ST WWW pozwala skrócić czas tych poszukiwań, a co za tym idzie – zaoszczędzić pieniądze wydane na rachunek telefoniczny...

To już wszystko, co udało mi się przygotować. Jak już pisałem, ten krótki przegląd nie jest w stanie ogarnąć tak obszernego tematu, jakim jest „Star Trek" w internecie. Pozwoli Wam jednak rozpocząć przygodę w tym przeogromnym świecie. A naprawdę warto ją rozpocząć...

Quentin & ZAQ

WWW Box • WWW Box • WWW Box

Reporter
http://www.reporter.pl

DEUS LE VOLT
http://www.kki.net.pl/~krew

Witrualna Rozrywka
http://www.wr.pl

GETPAID
http://www.kki.net.pl/~kasa24

Strona domowa MAMiMa
http://www.mamim.z.pl

Poisonville
http://republika.pl/poisonville

Age of Kings
http://www.ageofkings.z.pl

Q3 Clan
http://www.republika.pl/badblueteam

QUAKE 3
http://WWW.Valhalla.com.pl/QUAKE3

UFO i zjawiska paranormalne
http://www.ids.net.pl/faktor

COSH serwis PL
http://www.ids.net.pl/faktor/cosh

Emulatory
http://www.emumanx.topnet.pl

Oficjalna Polska Strona Cyberpunkowa
http://www.cyberpunk.rpg.pl

Templariusze Krwawych Mieczy (klan D2)
http://diablo2.cdprojekt.com.pl/tkm

Wszystko o systemie RPG „OKO YRRHEDESA"
http://republika.pl/trpg

Donate Free Food
http://www.thehungersite.com

PSX Unofficial Site
http://www .kki.net.pl/~gamesnew

PSX Site
http://3dactionextreme.gad.pl
http://psx.gad.pl

QUAKE 3
http://www.q3arena.org.pl

COM service
http://com.powernet.pl

Tipsy
http://www.tipsy.prv.pl

Minęło kilka dni od słynnych wydarzeń na giełdzie. Emocje opadły, burza ucichła tak szybko, jak się zaczęła. Ale był to spokój pozorny i mogli się nań nabrać tylko ci, którzy byli nieświadomi sprawy. Wytrawni gracze pompowali kursy spółek na giełdzie. Trzy dni pozwoliły na zaleczenie ran i pobicie historycznych rekordów. Prasa fachowa szybko zachłysnęła się powrotem do normalności, a tysiące drobnych ciułaczy znowu zaczęły pakować swoje oszczędności w akcje. Papiery sektora IT – głównie spółek zajmujących się Internetem i biotechnologiami – znowu poszły w górę. Lecz prawdziwy obraz był zupełnie inny... Trwała gra, która mogła spowodować wielki krach, porównywalny do tego z lat 30. XX wieku.

Wszystko zaczęło się niewinnie. Tom Fux, reporter TNT TV, zbierał materiały do programu o ostatnich wypadkach na giełdzie. Człowiek ten miał sporo kontaktów, tak więc szybko dotarł do kilku najważniejszych graczy. Nie chcieli oni ukazać się w świetle reflektorów, ale pomagali mu, kontaktując się przez I-net lub też swoich posłańców. Zachary dobrze wiedział, czym może się to zakończyć, dlatego zawczasu podjął środki zaradcze, choć czasem i on podrzucił jakiś trop Tomowi. W końcu posiadał na mieście informatorów, którzy regularnie dostarczali mu sporo interesujących wieści. Sama Matryca była kopalnią wiedzy. Ciągle rozmyślał... Planowane spotkanie z Przedwalskim zbliżało się nieubłaganie i należało podjąć decyzję, co do dalszej gry. Zachary wiedział, że afera z Syntaksem może „wyciec" i spowodować pewne wydarzenia, które niekoniecznie muszą być dla niego dobre. „Jeśli ma być >>wyciek<<, to należy go kontrolować, a może też coś na tym ugrać" – pomyślał i zaczął się powoli przygotowywać. Dowiedział się też, że do miasta zawitał mroczny wojownik, specjalista od morderstw na zlecenie – Maestro Nastaz. Był to dziwny człowiek, ukrywający się pod wieloma wcieleniami – na każdą okazję inne.

„Ale o co chodzi, o co chodzi?!?" – donośny głos z wideofonu wyrwał Zacharego z zamyślenia. Był to Broute (który ostatnio – dla dobra sprawy –zmienił swój nick i kazał się tytułować Ernesto). Zachary dobrze wiedział, że rozmowa może być dość dziwna... i wiele zmienić. Od dawna podejrzewał, że Broute rozgrywa jakieś swoje sprawy, które nie zawsze muszą być korzystne dla jego partnerów w interesach, ich chwilowy alians mógł być tylko zagraniem taktycznym. Tak też podchodził do sprawy Zachary. „Broute, wkurzasz mnie! Dwa tygodnie temu opowiadałem Ci o Syntaksie, a Ty prowadziłeś jakieś gierki. Wcześniej też robiłeś różne dziwne rzeczy. Niby współpracowałeś z Przedwalskim, a swoje grałeś – pieklił się Zachary, który ledwo przeżył swą ostatnią podróż do Zbracławia. „A niby czego oczekiwałeś? Że Ci uwierzę? Przecież mogłeś bluffować, twierdząc, że wiesz coś o tej sprawie, a tymczasem mogłeś to usłyszeć przez przypadek" – Broute, zaciskając zęby, mówił coraz głośniej. Wideofon oddawał to z sekundowym opóźnieniem, ale i tak można było się zorientować, że rozmowa mogła zakończyć się zerwaniem stosunków. „OK, OK! Przestań..." – uspakajająco rzekł Zachary – „Może wybierzemy się na piwo i skończymy z tymi podchodami?" – Broute skinął głową. Umówili się niedaleko budynku, który był kiedyś siedzibą Poczty, a obecnie stał się opuszczoną ruiną.

Starannie przygotowali się do tej rozmowy. Obawa, że te spotkanie może być kresem czyjegoś żywota, nie była im obca, więc zaprosili po cichu kilku swoich zaufanych ludzi. Gdy nadszedł czas spotkania w barze „Karkada", znalazło się tam sporo „osobistości", które na co dzień siedzą w ukryciu. Zachary nieufnie otworzył drzwi. W głębi pomieszczenia ujrzał Broute'a i wspólnych przyjaciół. Szybko podszedł. Wymienili uściski dłoni. Byli tam starzy znajomi z czasów, gdy pracowali razem nad rozwikłaniem zagadki przemytu CD-R-ów do Nowej Słowacji – Crowman, Gozzila i Andron.

„Jak się żyje, kupę lat" – przywitał się Zachary. Po kurtuazyjnych powitaniach przyszedł czas na konkrety. Broute i Zachary bacznie się obserwowali i zręcznie prowadzili dialog. Reszta była już po kilku „głębszych", więc była mniej świadoma tego, co się dzieje się wokoło. Atmosfera była nieciekawa – narzekano na Przedwalskiego, który dał się ostatnio wszystkim we znaki. Myślano, by skontaktować się ptk Genialnym i coś ustalić. Jednak szybko odrzucono ten pomysł jako nierealny. Wiadomo, Genialny od dawna prowadził dziwne „zabawy" z Przedwalskim. Także ostatnie „uspokojenie" można było odczytać jako strategiczny wybieg. Jednak sytuacja ostatnio tak się potoczyła, że otwarła się możliwość przemytu części do Matrycy na Zachód, realnych kształtów nabrało także przedsięwzięcie zwane roboczo „Web TV". Miała to być rewolucja technologiczna, pozwalająca na wejście i poruszanie się po Matriksie za pomocą doznań podprogowych, które stwarzałyby iluzję życia w Sieci. Jednak „biznes" ten był bardzo odległy, ponieważ takie przedsięwzięcie wymagało kosmicznych nakładów finansowych (około 500 000 dolarów miesięcznie) i zawarcia ugody z kilkoma syndykatami, które również chciały wejść w ten lukratywny rynek. Jednak była pewna szansa, że się uda... ale dopiero za kilka miesięcy. Do tej pory ludzie będą musieli szwendać się i prowadzić nędzny żywot. Broute wzruszył ramionami: „To nie moja wina, trzeba się liczyć z konsekwencjami". Zrobiło się całkiem niemiło. Spojrzeli po sobie, licząc, że ktoś coś zaproponuje. Lecz żadne słowo nie padło...

Czas upływał powoli. Jak kolejne kufle piwa. Było już późno, znacznie po północy, gdy wszyscy już mieli zdecydowanie „dość" i zaczęli rozchodzić się do domów. Zostali tylko Broute i Zachary. Przez kwadrans mierzyli się wzrokiem. Broute rzucił cierpko: „Masz zadatki na gracza, ale uważaj, bo może coś pójść nie po Twojej myśli". Zachary nie pozostał mu dłużny: „Czy Ty sobie ze mnie żartujesz? Gram po swojemu, a finał jest znany tylko mnie, mam kilka scenariuszy. Myślisz, że gram na Przedwalskiego lub Genialnego? Bzdura – oni się wybiją sami. Może tak więc SilverStar? Też nie, nie przyjąłem ich warunków pół roku temu, nie zrobię tego teraz. Nie za takie pieniądze – za duże ryzyko". Te słowa postawiły na nogi Broute'a i z rosnącym zainteresowaniem zaczął się przysłuchiwać słowom Zacharego, gdy ten kontynuował: „Gra się jeszcze nie skończyła, gram o dużą stawkę. Jeśli nawet się nie uda, zawsze mogę wrócić na ulicę miasta i zostać Dekerem. Wszak w Matriksie jest sporo roboty".

Na tym Zachary urwał i teraz czekał, co powie jego rozmówca, choć wiedział, że ten znowu zacznie bawić się słowami i skryje się za swą maską – to było irytujące. Broute chwilę pomyślał i rzucił: „Graj, co chcesz, tylko uważaj. Ja gram swoje, Ty rób tak, by nie wejść mi w drogę. Gram i wygram" – pokazał na palcach sumę, która go interesuje. Zachary już wcześniej oczekiwał od Broute'a takiej szczerości „najemnika". I w końcu się doczekał. Teraz wiedział i miał najlepsze potwierdzenie swoich przypusz-

cyberspace

Fiction

You Only Live Twice

(o dwoistości natury TEJ rzeczywistości)

czeń. Gra dopiero się zaczynała... Zachary miał już serdecznie dość tej nocy, ktora nadwerężyła go i zaproponował zakończenie rozmowy. Broute chętnie się zgodził i umówili się na przyszłość na „dużą" wódkę. Ewentualnie na kontakt via komunikator. Zachary wrócił do domu i szybko zasnął.

Wczesnym rankiem do drzwi domu Zacharego zaczął się ktoś dobijać. To był kolejny dzień, który nie powinien się zacząć tak, jak się zaczął. Spotkanie z Przedwalskim miało być już dzisiaj – należało więc przyjąć odpowiednią taktykę. Skotowany otworzył drzwi i zobaczył ptk Genialnego. Zdumienie było ogromne – przecież nie co dzień gości się takie osobistości. Wywiązała się rozmowa. Genialny ostrzegał swego gospodarza przed niebezpieczeństwem. Podobno wydano już wyrok, a jego wykonaniem mają się zająć najlepsi płatni mordercy. Ta wiadomość nie wywarła na Zacharym żadnego wrażenia. Dość szybko spławił pułkownika. Na odchodnym komandos-płetwonurek rzucił jakiś tekst o Syntaksie. Podobno wybuchła niezła afera w TV. Zachary sięgnął po swój komunikator i wykonał kilka rozmów. Okazało się, że zdemaskowano Przedwalskiego i jego udział w przemycie narkotyków MS. To bardzo komplikowało sprawy, bo Zachary uprzytomnił sobie, że właśnie zapadł na niego wyrok. Ale jako wytrawny gracz nie dał po sobie o tym znać. Jak zwykle rano najpierw pobuszował po Matriksie, odpisał na posty kilku znajomych, a potem wyruszył na miasto. Tego dnia pogoda była bardzo dziwna. Było ciemno i padał rzęsisty deszcz. Mimo że była to zima, na niebie co rusz pojawiały się błyskawice. „Niezła pora na śmierć" – pomyślał Zachary. Przeczucie? Szwendał się po ulicach, mijając nieznane mu twarze, a koło południa wpadł do swoich starych znajomych – Eksińskiego i Hoolskiego. Pożegnał się z nimi, mówiąc: „Jeśli przeżyje ten dzień, to będzie to prawdziwy cud". Później wpadł jeszcze do baru „Zielona Dekadencja" i zamówił najdroższe drinki. Zapalił kubańskie cygaro i powoli zaciągał się nim. „Tak, przed śmiercią kamikadze musi odczuć odrobinę przyjemności".

Zbliżała się pora spotkania. Zachary zamówił taksówkę, szybko przemieścił się na miejsce spotkania i stanął oko w oko z przeznaczeniem. Przedwalski przywitał się z nim przed „Chińczykiem" na rogu Trzeciej i Elektrycznej. Razem weszli do mordowni i usiedli niedaleko drink baru. Mimo popołudniowej pory w lokalu było pusto. Podejrzane. Zachary wiedział już, co się święci. Odbezpieczył berretę i trzymał ją w lewej dłoni, schowanej w długim rękawie prochowca. Przedwalski zagaił rozmowę, ale wyraz jego twarzy! Te oczy pałające nienawiścią! To nie wróżyło nic dobrego. Szef korporacji Blue Thunderball Ltd. oskarżył Zacharego o działania, które szkodzą jego interesom. „Egge von Lappen dawno ostrzegała mnie przed tobą" – parsknął. W zasadzie nie zależało mu już na kompromisie. Ciarki przebiegły po karku Zacharego: „A więc prawdą jest, co mówił ptk Genialny... >>Z chwilą gdy przestraszysz się Przedwalskiego, zginiesz.<< . Dlaczego nie zniszczyłem go tydzień temu?" – zarzucał sobie w myślach. Nie minęła chwila, gdy obok Przedwalskiego pojawiło się dwóch ciemnych typów. To byli prawdopodobnie ci zabójcy, o których wspominał Eksiński w SMS-ach wysłanych około godziny 11. (John Owens i NeoRaf). „No cóż, będzie się trzeba wybrać na inny świat. No, chyba że kamizelka kuloodporna wybroni mnie z tej zadymy" – pomyślał Zachary, a gdy kończył tę myśl, Przedwalski wrzasnął: „Giń, marny szczurze!". Grubszy mężczyzna, ten o nieco zdeformowanej twarzy, wyciągnął pistolet i oddał kilka strzałów. Zachary umiejętnie udał, że ginie. Nie wiadomo, jak by się zakończyła ta cała farsa, gdyby na miejscu nie pojawił się Broute, który spłoszył Przedwalskiego....

Zachary leżał sztywno na podłodze. W jego głowie szumiało i nie wiedział, co tak naprawdę się z nim dzieje. „Chyba jednak ta kamizelka zdała egzamin. Udało się. Teraz będzie można zacząć drugie życie. Wszyscy pewnie pomyślą że nie żyje, a ja tymczasem..." – gorączkowo myślał Zachary. Broute podszedł do niego i pomógł wstać. Zachary był szczerze zdziwiony jego obecnością. „Przecież ty sprzedajesz się za miliony?" – zapytał – „Tak, sprzedaje się, ale za duże miliony" – odpowiedział z uśmiechem Broute.

„No, to już wiemy, co jak wygląda... Będzie trzeba zmienić swoje życie... Może zacznę działać wraz z Hamburskim Stowarzyszeniem Rolników albo może... Jumper Inc.? Świat należy do mnie" – rozmyślał Zachary. Broute z Zacharym opuścili lokal i wyszli na miasto. Właśnie przestało padać, a na zasnutym spalinami niebie zaświeciło nieśmiało słońce. To był widok, który dawał nadzieję. Zachary rzucił z wyrzutem do Brouta: „To już koniec, nasze drogi chyba muszą się rozejść". Ten spojrzał się na niego i spuścił głowę... „Tak, to już koniec, każdy z nas będzie teraz robił co innego... Mam nadzieję, że kiedyś znowu razem zadziałamy". W tle szalały ulice miasta, a zgiełk ruchu ulicznego zagłuszał rozmowę...

Zachary will return?

ZAQ & Cyber-Tech Inc.

Cyberpunk

„Cyberpunk" to tytuł opowiadania Bruce'a Bethke; to także nazwa trendu w amerykańskiej literaturze SF. Wyraz ten dla wielu jest synonimem słów: hacker, cracker, phreaker. Jest też określeniem jednej z dzisiejszych subkultur. Gdzie leży prawda?

Opowiadanie „Cyberpunk", autorstwa Bruce'a Bethke, przedstawia losy grupki młodych wirtuozów klawiatury. Dysponują oni niebywałą inteligencją i talentem, który umożliwia im łamanie najbardziej skomplikowanych zabezpieczeń sieci komputerowych. Nie brakuje im również młodzieńczej przekory. Bethke zdaje się polemizować z archetypem hackera, którego pozbawia cech dojrzałości. Główny bohater opowiadania kłóci się ze swoim ojcem, czego bezpośrednim skutkiem jest zamknięcie rachunku oszczędnościowego głowy rodziny, a także utrata przez nią praw do własnego mieszkania. Ów bohater szantażuje swojego ojca, domagając się przywrócenia możliwości podróżowania po Necie.

"Cyberpunk" to historia anarchistów sieci komputerowych i nic poza tym. Opowiadanie Bruce'a Bethke diametralnie różni się od szeregu dzieł, które dzisiaj określamy terminem „cyberpunk". Nie powinniśmy zatem łączyć twórczości pana Bethke'a z ruchem cyberpunkowców (wszystkich zainteresowanych opowiadaniem zapraszam na stronę www.cyberpunk.rpg.pl – tekst powinien niebawem się tam znaleźć).

„No future" – wielu z nas otarło się o to nihilistyczne hasło, będące przewodnią ideą subkultury punkowej. Najprostsza definicja słowa „cyberpunk" odwołuje się do haseł tego ruchu, „cyber" i „punk". Wystarczy więc przenieść w całkiem bliską przyszłość (powiedzmy do lat 50. lub 70. XXI wieku) postać XX–wiecznego punka i otrzymujemy bohatera cyberpunkowego (przepis jak w książce kucharskiej). Być może ta zupełnie prosta (i mogłoby się wydawać, że zupełnie banalna) definicja jest trafna. Bohaterowie książek należących do tego gatunku często spacerują po krawędzi odgradzającej życie od śmierci, lądują na dzikiej ulicy, gdzie pełno najróżniejszych gangów, tajemniczych subkultur i sekt. Nie stronią od narkotyków (nie nazywam punków, broń Boże, narkomanami!), miewają problemy egzystencjalne... Widzimy więc sporo podobieństw, należy jednak pamiętać o tym, że wszystkie ptaki są do siebie podobne, ale niektóre nie potrafią latać...

Gdybyśmy słowo „cyberpunk" rozbili na dwie części, to element „cyber" oznaczałby świat „wysokiej technologii" (high–tech), całkowicie zdominowany przez korporacje, porośnięty szklano–betonową dżunglą (ten motyw przewija się w tekstach wielu piosenek punk rockowych). John Shirley, który sam grał w kilku punkowych kapelach, twierdzi, że cechą wspólną obu subkultur jest skłonność do ekspresji, do wyrażania uczuć. Wszystko byłoby proste, gdyby nie radykalne poglądy sporej grupy sympatyków cyberpunku. Niektórzy twierdzą przecież, że terminu tego rozbijać nie wolno...

Gdy zaś nazwiemy cyberpunkiem pewnego pisarza SF, nikt nie może nam zarzucić, że się pomyliliśmy. W swoich nawoływaniach Bruce Sterling domagał się świeżości w obrębie literatury science fiction, chciał czegoś nowego, buntował się przeciw określonym konwencjom (zainteresowanych odsyłam do NSS '76). Czyżby na powierzchnię science fiction wypełzały anarchistyczne idee? Skutkiem ich obecności było pojawienie się Williama Gibsona i jego wizji przyszłości osadzonej w świecie technologii informatycznej. A cyberpunk rozwijał się przecież w czasie, w którym komputer nazywano „LSD lat 80."

Inna popularna definicja: cyberpunk to buntownik ery informacji. Mowa o hackerach i innych ludziach z tej branży. Będą się oni różnić od tych z opowiadania Bruce'a Bethke. Stawiają sobie szczytne cele, są z pewnością dojrzali, a wszystko, co robią, ma swój cel i nigdy nie jest to po prostu młodzieńcza przekora. Wyzwolić informację, dowiedzieć się, jaka jest prawda – to brzmi dumnie.

FAQ grupy dyskusyjnej alt.cyberpunk przywołuje również pojęcie „cypherpunków", zajmujących się szeroko rozumianą kryptografią, a także „raverów" – bywalców dyskotek techno, kreatorów cyberdelicznej (lub psychodelicznej) sztuki.

Nie wypada zapomnieć o tych wszystkich, którzy mozolnie chłoną technologię i doceniają jej walory. Nie możemy też pominąć dużej liczby fanów cyberpunku śledzących ruchy na rynku wydawniczym, którzy z zapartym tchem oczekują na kolejne publikacje. A co z graczami RPG, których na dobre pochłonął system CP2020? My wszyscy – sympatyzujący z koncepcjami naszych ulubionych pisarzy – również nazywamy siebie cyberpunkami czy też cyberpunkowcami. Przecież stanowimy pewną subkulturę...

Gdzie jest właściwa odpowiedź? Czy warto jej szukać? Rozsądnym rozwiązaniem jest uznanie wszystkich powyższych sformułowań, bo pewnie w każdym z nich tkwi ziarenko prawdy, można też wszystkie odrzucić. A tak naprawdę „cyberpunk" to tylko etykietka...

Matys

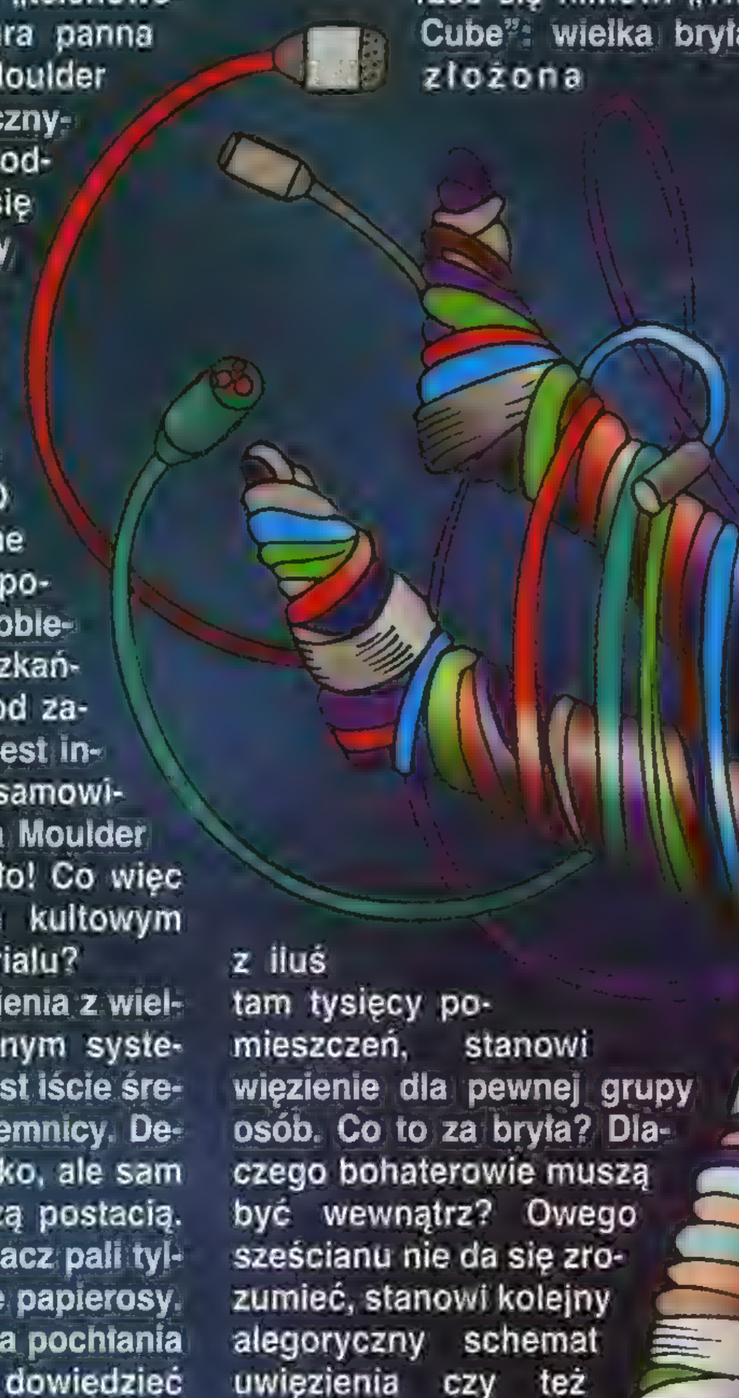
cyberspace Science Fiction

W dzisiejszym odcinku „Małego Majsterkowicza" będziemy rozbierać na czynniki pierwsze tajemniczy System. Do wykonania niezbędnych prac potrzebne nam będą trzy filmy („Matrix", „The Cube" i „X-Files") oraz dwie książki („Proces" i „Zamek")

Wielu mędrców tego świata zastanawiało się nad fenomenem serialu „Z Archiwum X". Każdego dnia przyciąga on rzesze fanów przed oblicze szklanego potwora (tfu, jaki prymitywny fanatyk mógł w ten sposób nazwać telewizor?). Czym więc zachwyca nas opowieść o pewnej skromnej komórce organizacyjnej FBI? Odpowiedź na to pytanie jest bardzo złożona i być może zupełnie niejednoznaczna. Chris Carter powołał do życia COŚ, co zaspokoiło sporą część pragnień masowej wyobraźni. Może to brzmieć obraźliwie, ale tak nie jest – serial jest przecież dziełem wybitnym, wyrastającym wysoko ponad przeciętność i mierne „telenowele fantastyczne". Stara panna Scully i kawaler Fox Moulder borykają się z dziwacznymi i bestialskimi zbrodniami, ocierają się o skutki katastrofy w Roswell, na co dzień mają do czynienia z działaniami Obcych. Twórcy serialu wyciskają ostatnie soki z tematu UFO i znajdują logiczne (oczywiście na swój sposób) rozwiązanie problemów trapiących mieszkańców naszego globu od zarania dziejów. Treść jest interesująca, akcja niesamowita, Scully jest sexy, a Moulder spooky i... ciągle mało! Co więc jeszcze tkwi w tym kultowym i niepowtarzalnym serialu?

Oto mamy do czynienia z wielkim spiskiem i idealnym systemem, który otulony jest iście średniowieczną mgłą tajemnicy. Deep Throat wie wszystko, ale sam jest bardzo tajemniczą postacią. Taki sam jest X, a Palacz pali tylko te swoje ukochane papierosy. Specyficzna atmosfera pochłania widza, który pragnie dowiedzieć się czegoś więcej o tajnych knowaniach, o informatorach pozostających w wiecznym cieniu. Jednak poznanie prawdy nie będzie mu dane, bo machina spiskowców jest wielka i perfekcyjnie skonstruowana. Bohaterowie serialu pogrążają się w absurdalnym świecie i próbują dociekać, jaką rolę odgrywają poszczególni ludzie w epokowym przedstawieniu kłamców.

A co na to powiedzą twórcy filmu „Matrix"? Jeśli przebijemy się przez warstwę komputerowej technologii, ujrzymy człowieka zmagającego się z rzeczywistością, której przez dobrych parę lat był pozbawiony. Powoli odkrywa prawdę, przyjmuje ją lub odrzuca, i pragnie powrotu do stanu pierwotnego (tak jak Cypher). Istotne jest to, co czuje Neo i jak się zachowuje. Początkowo boi się nowej rzeczywistości, nie może zrozumieć, że coś kształtowało jego dotychczasowe życie, a on nie miał na to najmniejszego wpływu. Idąc za ciosem powinniśmy przyjrzeć się filmowi „The Cube": wielka bryła, złożona z iluś tam tysięcy pomieszczeń, stanowi więzienie dla pewnej grupy osób. Co to za bryła? Dlaczego bohaterowie muszą być wewnątrz? Owego sześcianu nie da się zrozumieć, stanowi kolejny alegoryczny schemat uwięzienia czy też okiełznania.



Cofnijmy się w czasie o blisko 100 lat, by przyjrzeć się twórczości Franza Kafki. Historiom snutym przez tego pisarza towarzyszą lęki znane nam z wyżej wymienionych filmów. Nieokreślona grupa biurokratów sprawuje sądy nad niewinnym człowiekiem („Proces"); bohater nie wie, kto go aresztował i kto będzie sądził przez cały rok, nie domyśla się, dlaczego po zakończeniu procesu prowadzony jest późną nocą do kamieniołomów. Czym z kolei jest tytułowy zamek w kolejnym dziele Kafki, jeśli nie symbolem niedostępności i ogromu machiny urzędniczej, której przeciętny zjadacz chleba nie jest w stanie zrozumieć („Zamek")? Myślę, że warto jeszcze wspomnieć o tym, iż Vincenzo Natali (reżyser filmu „The Cube") jest zagorzałym wielbicielem Kafkowskiej prozy.

Fundamentaliści walczący z placówkami Ministerstwa Edukacji Narodowej zapewne oskarżą mnie o głoszenie herezji. Franz Kafka gości przecież w polskich szkołach i być może grupa (mam nadzieję, że nieliczna) uczniów, dla których NSS jest światem „growego odpoczynku od spraw szkolnych", powiesi mnie na najbliższej gałęzi:) Skoro trzy filmy przytoczone w tym artykule zasługują na uwagę Czytelników, to bliska im w pewnym sensie twórczość Kafki również na takową powinna zasługiwać.

Przedstawione wyżej filmy i książki nie posiadają monopolu na opisywanie takich czy innych spisków i systemów. To zaledwie kropla w bezkresnym morzu – wystarczy się dobrze rozejrzeć, a cień podejrzenia padnie na cały szereg najróżniejszych filmów i książek. Niektórzy mogą pomyśleć, że „padło mi na rozum". Bredzę o systemie i okłamywaniu, jeszcze trochę i wyląduję w psychiatryku. Ale tu nie chodzi o ten głupi system. W centrum wszystkiego jest człowiek i jego postawa wobec tego, co przerażające i nieznane. Przecież wielu z nas tak bardzo przeraża brak wiedzy w pewnych dziedzinach, i to bez znaczenia w jakich. System, który sami tworzymy, wyjaśnia nam wiele nieznanych rzeczy, staje się obiektem, w którym koncentrują się wszystkie niewiadome, a co za tym idzie, reprezentuje to, czego nie wiemy, i wywołuje z odmętów naszych dusz najskrytsze lęki. W ostateczności może być też efektem poszukiwań niesamowitości i sensacji w zjawiskach powszechnie jasnych i zrozumiałych (na podobnej zasadzie odbywało się poznawanie nowego świata przez Neo).

To wszystko są pewniki, które mogą być przez niektórych ignorowane bądź odrzucane. Wszelkie dyskusje na ten temat nie mogą wiele zmienić, nie wiadomo jednak, czy system jest rzeczywisty. Czy istnieje? A jeśli nie, to czy możliwe jest jego powstanie? Hmm, to już zupełnie inna sprawa...

Matys

„Stymulanty" XXI wieku?

MATYS: Obecnie obserwujemy dynamiczny rozwój nauk medycznych. W czasie ratowania życia ludzkiego razem pracują przedstawiciele różnych narodowości, z drugiej zaś strony nie zaprzestano produkcji zbrojeniowej, a technologia niszczenia nadal jest doskonalona. Jak dwoista natura naszej cywilizacji odmieni wszelkie rodzaje używek? W dziedzinie alkoholu nic raczej się nie zmieni, papierosy zapewne będzie można pozbawić substancji rakotwórczych, natomiast rozwój przemysłu chemicznego stawia wielką „szansę" przed rynkiem narkotykowym. W dziedzinie odurzania człowieczego ciała przyszłość należy raczej do narkotyków... Chyba że bezpośrednie działanie na ludzkie zmysły za pomocą odpowiedniego hardware'u pozwoli nam upijać się i rozkoszować zapachami tytoniu bez konieczności spożywania tych substancji. Jaka będzie przyszłość dwudziestowiecznych używek?

ZAQ: Szybkość doznań i zmieniający się wokół nas świat będzie wymagał środków „stymulujących", które z czasem nie powinny być już odbierane tak pejoratywnie, jak dziś. Wydaje mi się, że granica między lekiem a „stymulantem" stanie się wkrótce niezauważalna. Dzisiejsze używki, takie jak kawa, tytoń czy alkohol, stracą swoją dominującą pozycję. Na ich miejsce wejdzie nowa generacja „stymulantów", nie tylko w postaci syntetycznych „używek", ale być może... hardware'owych wszczepów. Nie widzę na razie technicznych możliwości wirtualnych doznań (virtual reality), które by mogły zastąpić używki, ale powinno to iść właśnie w stronę „ulepszenia" ciała ludzkiego – mechanicznymi wstawkami, które będą umożliwiały doznanie nieznanych wcześniej stanów emocjonalnych czy też cielesnych. Nie wykluczam, że takie urządzenia będą wspomagane przez odpowiednie preparaty w postaci leków syntetycznych. Gdzie będzie leżała wtedy granica ludzkiej niezależności od takich specyfikow? I co wtedy będzie się uważało za „niepożądane skutki" czy „przedawkowanie"?

M: Gdy rolę używki będzie spełniał sprzęt wspomagany lekami syntetycznymi, uda się wyeliminować substancje, których działanie jest dla organizmu szkodliwe. Wszystko więc obracać się będzie w sferze ludzkiej psychiki. „Przedawkowanie" będzie oznaczać swego rodzaju halucynacje, majaczenia i nienaturalne zachowania (może i psychozy), mające miejsce po odłączeniu sprzętu. Efekty stosowania używek pozostaną więc podobne, ale ich geneza będzie zupełnie różna. Uzależnienia natomiast będą występować powszechnie. Warto tu przywołać „Neuromancera" Williama Gibsona i głównego bohatera tej powieści. Case czuł potrzebę wejścia do matrycy (cyberprzestrzeni), można powiedzieć, że był od niej uzależniony. Przedstawiane graficznie dane traktował jak narkotyczne halucynacje – zacierała się gdzieś granica między „tradycyjnym odlotem" a bytowaniem w matrycy. Moja odpowiedź sprowadziła dyskusję do tematu narkotyków, ale widzimy, że przyszłość troszczy się przede wszystkim o ludzkie ciało.

Z: Jak już wcześniej wspomniałem, granica między lekami a „stymulantami" zaciera się i nie wiadomo, do czego doprowadzi rozwój w tej dziedzinie. Pytanie tylko, czy owa granica zatraci się w ten sposób, że wszelkie „stymulanty" mogą przerodzić się „wizualne" projekcje lub celowe działanie „harwdare'u" na odpowiednie miejsca w ludzkim mózgu. Wydaje mi się, że taki rozwój „stymulantów" będzie o wiele groźniejszy niż obecne plagi spowodowane nadużywaniem narkotyków... W końcu już dzisiaj mówi się o uzależnieniu spowodowanym korzystaniem z sieci. Wychodzi na to, że korzystający z Internetu i komputerów są mniej lub więcej od nich uzależnieni. Potrzebują ciągle nowych dawek „podniety", ponieważ już przystosowali do niej swój organizm, a jeśli tego nie dokonają, są w pewien sposób otępiali. Ten sposób uzależnienia jest o wiele groźniejszy, bo nie tak oczywisty i drastycznie widoczny jak używanie konwencjonalnych używek. Wygląda na to, że chyba specjalnie ignorujemy ten stan rzeczy?

M: Problem uzależnienia od Internetu jest więc świadomie przez nas (użytkowników?) maskowany. Dopóki ciało nie łączy się z maszyną za pomocą sprzętu i „stymulantów", jesteśmy bezpieczni, bo jedynym skutkiem głodu doznań będzie fakt, iż uzależniona osoba zasiądzie przed komputerem i „otrzyma kolejną dawkę podniet". Przyglądając się problemowi z drugiej strony, możemy dojść do wniosku, że człowiek zmienia się wraz z postępem cywilizacyjnym. Nie ma rzeczy doskonałych – i wszystko, co w jakikolwiek sposób spożywamy, z konieczności ma swoje dobre i złe strony. Uzależnienie od Internetu czyni z nas istoty będące świadkami przepływu wielkich mas informacji, co z pewnością jest ogromną zaletą owego uzależnienia. Poki co, ignorowanie zagrożeń idących w parze z zaletami sieci nie jest szkodliwe... Swoją drogą, obawiam się, że w oczach czytelników możemy wyjść na dwie plotkary, których wnuczki w rytualny sposób mordują koty, bo widziały to w pewnej grze komputerowej;–)

Z: Nie, nie... Nie jesteśmy parą oszołomów. Czy to, że rozmawiamy na temat „domniemanego" oddziaływania Internetu, komputera czy „stymulantów" na psychikę człowieka jest faktem „niepoprawnym politycznie"? Chyba pora spojrzeć obiektywnie na te wszystkie zjawiska, wyważyć, co jest dobre, a co wręcz przeciwnie. Bo wszystko jest dla ludzi – także „stymulanty".

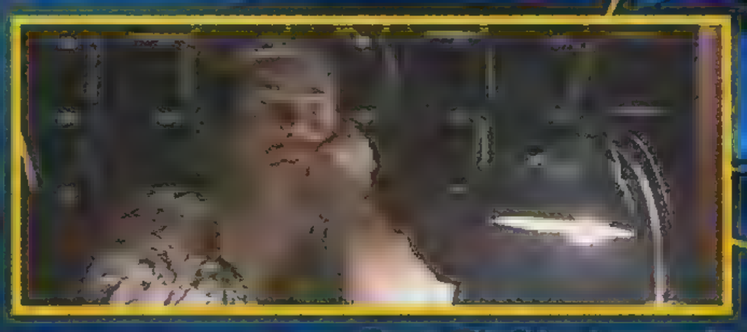
M: Jest jednak pewna różnica pomiędzy uzależnieniami od używek tradycyjnych i tych serwowanych przez technologię XXI. wieku. Dzisiaj wódy w większości miejsc pracy już się nie pija (lub fakt ten jest starannie ukrywany), narzędziem odlotu wielu osób nie jest papieros czy też skrajna i zdemonizowana wersja używki – „pompka i działka"... Co innego z komputerem – zgodziliśmy się przecież, że zagrożenie uzależnieniem od niego istnieje. By wpaść w nałóg, potrzebujemy regularnego stosowania danej substancji. Komputer jest jednym z najbardziej istotnych, a zarazem podstawowych narzędzi pracy. Korzystamy z niego prawie wszyscy – praca, rozrywka, nauka, a bywa pomocny i w gospodarstwie domowym... Jest więc wszędzie, a my musimy z niego korzystać, by nie zaniżać swej efektywności. Paradoksalnie więc, uzależnienie od komputera jest złożone: zagłębiamy się w nałogu, tkwiąc w nim z potrzeby.

CYBER-MĘDRZEC: No cóż... Przyszłość należy do techniki; wraz z jej rozwojem rozwijać się będą używki. Jeśli za takową uważać będziemy komputer, to musimy przyznać, że jest on nałogiem najmniej szkodliwym dla społeczeństwa. Chyba, że ktoś przesadzi, bo nawet od jedzenia zdrowej żywności można umrzeć...

ZAQ & Matys

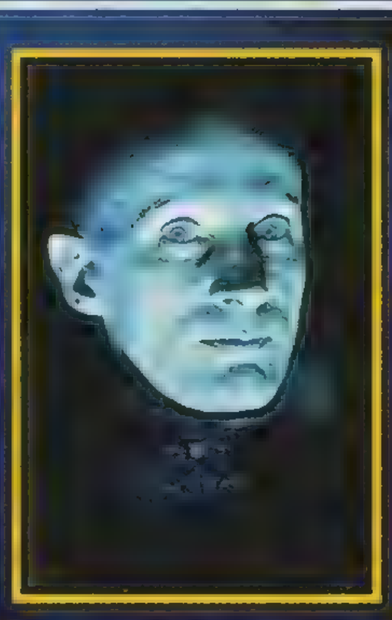
Dark City

Na ulicach kilku mieścin można ujrzeć rzeczy, o których nawet filozofom się nie śniło. A ja przekonałem się, w jak bezpiecznej okolicy żyję, dopiero wtedy, gdy zobaczyłem, co dzieje się na ulicach Mrocznego Miasta...



Wyobraźcie sobie nocną porę w mieście stylizowanym na lata trzydzieste. Ludzie chodzą ubrani w charakterystyczne dla tego okresu ubrania i zachowują się zgodnie z obyczajami epoki. Dodajcie do tego wszystkiego kilka faktów: po pierwsze – nad tym miastem nigdy nie wzejdzie słońce, po drugie – co dwanaście godzin zmienia ono swoje oblicze; więcej – co 12 godzin ludzie zmieniają się z policjantów w złodziei, z biedaków w bogaczy, a z wzorowych małżonków w morderców prostytutek. Powinniście mieć teraz w miarę pełny obraz tej mieściny. Jak to możliwe? Cóż, to sprawka Obcych, podróżników i naukowców, którzy w dodatku posiadają specjalne zdolności telekinetyczne. Podróżują oni po Wszechświecie i przyglądają się co ciekawszym gatunkom. Na nasze nieszczęście to właśnie ludzie teraz przypadli im do gustu...

Ciemność i wilgoć – to właśnie czuje główny bohater tego filmu, gdy budzi się w wannie pełnej zimnej wody. Nie pamięta, kim jest ani jak się znalazł w tym obskurnym miejscu; niepewny wychodzi z wanny i zakłada znalezione ubranie. Dokładnie ogląda walizkę i znajduje na niej inicjały, ale czy należą one do niego? To nie koniec kłopotów – za łóżkiem leży zmasakrowane ciało jakiejś kobiety! Bohater nie jest pewien, czy to on jest winny tej jatki, lecz postanawia uciekać. Recepcjonista hotelowy żąda zapłaty za kilka tygodni pobytu, jednak nasz bohater nie posiada portfela. Na dodatek kilka godzin później dowiaduje się, że jest ścigany za morderstwa... Okazuje się bowiem, że po mieście krąży seryjny zabójca, a wszystkie poszlaki wskazują na to, że winny jest właśnie nasz bohater. A to dopiero początek kłopotów. Wkrótce okazuje się również, że nasz heros posiada zdolności telekinetyczne, dzięki czemu oprócz policji ścigają go także Obcy. Najdziwniejsze jest jednak to, że w pewnym momencie wszystko się zatrzymuje i bohater nie jest pewien, co się stało. Wszyscy ludzie nagle zasypiają, samochody zatrzymują się, nastaje totalna cisza. Wtem rozlega się jakiś dziwny dźwięk i okazuje się, że budynki, niczym zrobione z plasteliny, zmieniają swoje oblicze, zupełnie jakby się... dostrajały. Po kilku minutach wszystko wraca do normy... o ile można to tak nazwać.



„Dark City" jest pozycją bardzo intrygującą, która zapewne niejednemu maniakowi filmów z pokręconą fabułą („The Matrix", „The Cube", „Thirteen Floor") przypadnie do gustu. Film jest historią, w której przeplatają się: paranoja, przerażenie i heroizm, a także prawda i iluzja. Miasto jest tu całym światem... światem bez słońca, oceanu i radości, rym niegdyś mieszkali. Oczywiście nie wszyscy biernie poddają się temu „dostrajaniu" – istnieją tacy, którzy zorientowali się we wszystkich tych procederach. Niestety, ludzie ci są zazwyczaj uznawani za paranoików i szaleńców, uważa się ich za zbyt słabych, by mogli coś ujawnić i nikt im nie wierzy. A Obcy starają się wszelkie takie „przebłyski" niszczyć w zarodku. Wystarczy małe pranie mózgu i człowiek znający prawdę staje się kolejnym trybikiem w wielkiej maszynie intryg i spisków. Nikt nie jest bezpieczny – każdy, kto wie za dużo, staje się celem obcej propagandy. Przybysze nie docenili jednak siły ludzkiego umysłu i chęci poznania prawdy, nikt z nich nie przewidział, że człowiek może być zdolny do zdekonspirowania i zgładzenia wielkich intrygantów. I tak właśnie dzieje się z Mrocznym Miastem. Na jego ulicach – w ciemności – czają się Obcy, którzy tylko czekają, by zadać Ci skrytobójczy cios w tył głowy. Lepiej miejcie się na baczności, chodząc ciemnymi uliczkami tego miasta, bo może rzeczywiście ktoś wyłoni się z ciemności i zmieni Cię w swój maleńki trybik? Uważaj, idąc wieczorem do wypożyczalni kaset wideo, gdyż właśnie w drodze po ten film Obcy mogą zechcieć zrobić z Ciebie królika doświadczalnego! I to ma być przyszłość?! Co to za przyszłość, w której banda degeneratów i hochsztaplerów myśli, że zawojuje świat! Póki co, chciałbym rzec za jednym ze sprawiedliwych: „Witajcie w roku 2000".

Nadchodzę!!!

ZAQ & Hoolsky

The N

Produkcję oryginalnego „Star Treka" (mogliście o nim przeczytać w NSS'75) zakończono w roku 1969, lecz ku zdziwieniu producentów liczba wielbicieli tego serialu nie tylko nie malała, ale wciąż rosła. Dlatego już w latach 70. stworzono serial animowany oparty na pierwszej serii tej sagi. Animowanej załodze Enterprise użyczyli głosów aktorzy z serialu, jednak oczywiste było, że kreskówka nie mogła zastąpić prawdziwego „Star Treka". Dlatego też w 1979 roku na ekranach amerykańskich kin pojawił się pełnometrażowa produkcja pt. „Star Trek: The Motion Picture". Film odniósł spory sukces, w związku z tym wkrótce nakręcono następne, a każdy miał większą oglądalność i zarabiał więcej od poprzednich. Szczególnie udany pod tym względem był czwarty film kinowy („The Voyage Home"), więc producenci zdecydowali się na stworzenie zupełnie nowego serialu. Kolejne dziecko Roddenberry'ego nazwano „Star Trek: The Next Generation" („Następne Pokolenie"), a premiera pierwszego odcinka miała miejsce w 1987 roku.

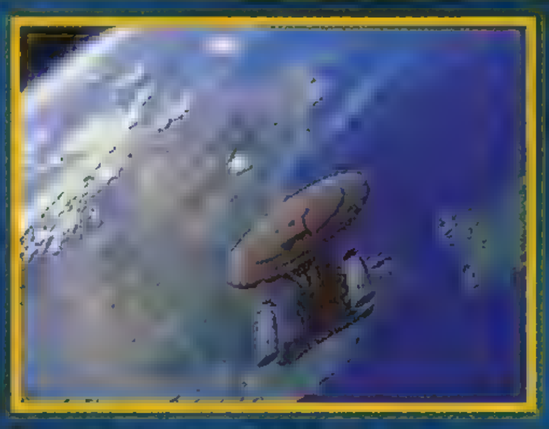
Fani starego serialu, wraz z zupełnie nowym pokoleniem widzów, z zapartym tchem przystąpili do oglądania nowych przygód statku Enterprise i jego załogi. Nie był to jednak ten sam statek ani ta sama załoga, gdyż akcję umiejscowiono niemal sto lat po wydarzeniach z oryginalnego „Star Treka". Nowy okręt, USS Enterprise-D – jednostka klasy Galaxy, był znacznie większy i potężniejszy od swojego poprzednika. Oprócz innego wyglądu i rozmiarów różnice dały się zauważyć w wyposażeniu okrętu. Po dwudziestu latach, które minęły od premiery pierwszego serialu, technika filmowa (a także ta w zwykłym świecie) mocno ruszyła do przodu, dlatego też okręt i załoga zyskali nowy, poręczniejszy i bardziej futurystyczny sprzęt.

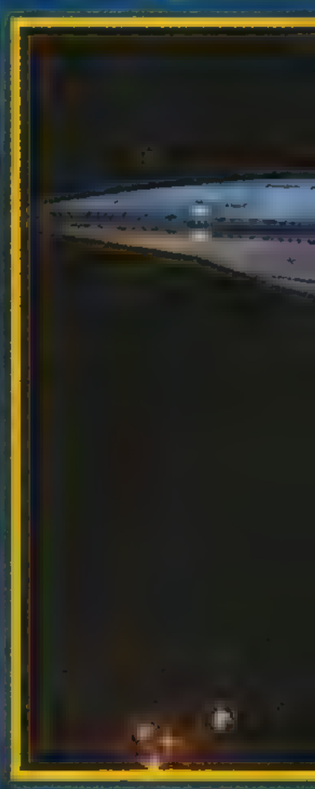
Przez sto lat sporo zmieniło się też w międzygwiezdnej polityce. Federacja zawiązała sojusz z Klingonami, którzy w poprzednim serialu byli głównymi adwersarzami Gwiezdnej Floty. W nowym serialu Klingoni zostali najpewniejszymi aliantami, zaś jeden z wyższych rangą oficerów na nowym Enterprise to przedstawiciel właśnie tego gatunku!

Nie zmieniło się jednak wszystko – inni obcy – choćby znani z pierwszego serialu Romulanie – nie złagodnieli zbytnio przez te sto lat, dzięki czemu załoga Enterprise-D nieraz miała z nimi kłopoty. Oczywiście nie poprzestano na obcych sprzed lat. W „Następnym Pokoleniu" pojawiły się spore ilości nowych kosmitów – zarówno przyjaznych lub neutralnych, jak i zdecydowanie wrogich, jak choćby agresywni Kardasjanie czy bezlitosny kolektyw miliardów istot zwany Borg, który wkrótce stał się największym zagrożeniem dla Federacji i dla całej galaktyki.

Nie wolno zapomnieć o Q – wszechmocnych istotach, egzystujących poza czasem i znaną nam rzeczywistością. Przedstawiciel tej rasy pojawia się już w pilotowym odcinku serialu (zatytułowanym „Encounter at Farpoint"), gdzie oskarża ludzi o to, że są barbarzyńcami i nie mają prawa do podróżowania w kosmosie. Na szczęście kapitan Enterprise udowadnia, że jest inaczej, dzięki czemu ludzkości zostaje odpuszczone. Co nie oznacza, że ci obcy więcej się nie pojawią. Otóż to właśnie ten sam przedstawiciel rasy Q (w tej roli fenomenalny John de Lancie) jest odpowiedzialny za pierwsze spotkanie Gwiezdnej Floty z Borgiem. Pojawił się on w całym serialu kilkanaście razy (także w odcinku finałowym, o którym poniżej), zawsze zapewniając załodze Enterprise masę kłopotów, a widzom sporą dawkę humoru, ale i tematów do przemyśleń. Popularność tej postaci skłoniła scenarzystów do „wykorzystania" go także w pozostałych częściach „Star Treka".

Czas przyjrzeć się nowej załodze Enterprise. Okrętem dowodzi kapitan Jean Luc Picard (grany przez brytyjskiego aktora – Patricka Stewarta) – jeden z najlepszych i najbardziej doświadczonych dowódców Floty. Jego umiejętności dyplomatyczne i przywódcze oraz honorowe postępowanie zapewniają mu duże poważanie zarówno ze strony własnych oficerów, jak i ze strony przeciwników. Pierwszym oficerem Enterprise jest komandor William Riker (Jonathan Frakes), osobnik zdolny, choć z początku nieco narwany. Riker, pomimo zasłużonej opinii kobieciarza, jest bardzo sprawnym oficerem – doskonale wspierającym (lub w razie potrzeby zastępującym) kapitana Picarda. Ciekawym członkiem załogi jest komandor-porucznik Data (Brent Spiner), którego niezwykłość polega na tym, że jest jedynym w swoim rodzaju androidem (no, prawie jedynym, jak się okazuje w serialu:) Za cel swojego istnienia Data uważa jak najwierniejsze upodobnienie się do człowieka. Wychodzi mu to bardzo różnie, a jego próby zrozumienia i naśladowania ludzkich uczuć prowadzą czasem do zabawnych konsekwencji. Data nie jest jednak komediantem – jego analityczny umysł niejednokrotnie ocalił załogę i cały statek. Kolejną ważną postacią jest porucznik Worf (Michael Dorn) – wspomniany już pierwszy Klingon w Gwiezdnej Flocie. Został wychowany przez ludzi, jednak nie zapomina o swoim pochodzeniu – honoruje klingońskie zwyczaje, co zresztą nieraz wpędza go w kłopoty, podobnie jak jego próby dopasowania się do federacyjnej załogi. Worf również zyskał ogromną popularność wśród widzów, więc można go było potem ponownie oglądać w innym serialu – „Star Trek: Deep Space Nine" („Stacja kosmiczna"). Ogólnie na Enterprise jest więcej obcych niż w poprzednim serialu – kolejnym przykładem niech będzie Deanna Troi (Marina Sirtis), pochodząca z planety Betazed. Pełni ona funkcję pokładowego doradcy (tak w „Star Trek" określa się okrętowego psychologa), zaś jej pochodzenie znacząco jej w tym pomaga – Deanna jest

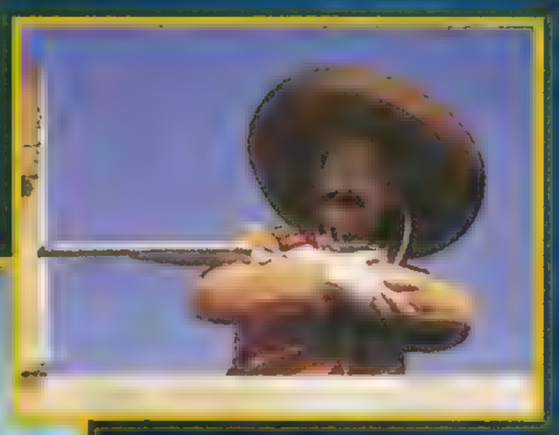




cyberspace

Next Generation

empatką, co oznacza, że potrafi wyczuwać emocje innych osób, a tym samym nieraz przewidywać ich zamiary. Głównym oficerem medycznym na okręcie jest doktor Beverly Crusher (Gates McFadden) – wdowa, bliska przyjaciółka kapitana Picarda. Doktor Crusher, poza problemami natury



medycznej, zajmować się musi także swoim synem – kilkunastoletnim Wesleyem (warto wspomnieć, że Wesley jest chyba najmniej popularną postacią w historii „Star Treka" – między innymi dlatego w późniejszych seriach producenci odstawili go na bocznicę:) Geordi La Forge (LeVar Burton) jest głównym mechanikiem Enterprise. Pomimo wrodzonego kalectwa (jest niewidomy) nie ma problemów z wykonywaniem swoich zadań, gdyż ma „na wyposażeniu" tzw. VISOR. Niezwykłe możliwości tego urządzenia pozwalają mu widzieć znacznie więcej, niż widzą zwykli ludzie – także podczerwień, ultrafiolet i inne zakresy promieniowania elektromagnetycznego.

I to w zasadzie wszyscy starsi oficerowie Enterprise, a tym samym wszyscy główni bohaterowie serialu. Warto jeszcze wspomnieć Tashę Yar (Denise Crosby) – pierwszego szefa ochrony okrętu, która jednak po kilkunastu odcinkach zginęła. Inną „chwilową" postacią była doktor Pulaski, która była pokładowym lekarzem w drugiej serii „Następnego pokolenia". Potem jednak (na szczęście dla oglądalności, gdyż Pulaski nie przypadła widzom do gustu) powróciła doktor Crusher. Częstym gościem była też niejaka Guinan (w tę rolę wcieliła się – znana pewnie większości czytelników – Whoopi Goldberg), która nieraz uchroniła członków załogi przed pochopnymi decyzjami.

Trzeba stwierdzić, że pomimo upływu lat, serial zbytnio się nie postarzał, nie licząc może efektów specjalnych (które jednak w „Następnym Pokoleniu" są dodatkiem, nie podstawą). Zdaniem wielu widzów pod względem fabularnym TNG nadal deklasuje najnowsze „trekowe" seriale. Produkcja trwała blisko osiem lat.

W tym czasie nakręcono siedem tzw. „sezonów" – w sumie niemal 180 odcinków. Dzisiaj, już po zakończeniu produkcji serialu, można bez wahania stwierdzić, że „Następne Pokolenie" znacznie prześcignęło popularnością swój pierwowzór. TNG jest laureatem kilkunastu nagród Emmy (telewizyjnych Oscarów), kilkudziesięciu nominacji do tej nagrody oraz wielu innych, liczących się nagród w dziedzinie TV i science fiction.

Niestety, wszystko co dobre kiedyś się kończy. Piątego czerwca 1994 roku wyświetlono w USA ostatni odcinek serialu – zatytułowany „All Good Things..." („Wszystko, co dobre..."). Jak się okazało, widzowie byli niezwykle zżyli się z serialem i jego bohaterami – fakt zakończenia produkcji doprowadził wielu fanatyków „Następnego pokolenia" do załamań nerwowych. Wielu do dzisiaj nie rozumie, dlaczego przerwano kręcenie serialu w okresie jego największej popularności.

Powody były dwa. Po pierwsze, producenci uznali, że TNG i tak musi się kiedyś skończyć, więc lepiej, by stało się to u szczytu chwały, niż gdyby serial miał powoli dogorywać, mając coraz słabszą oglądalność i powoli zjadając własny ogon. Brzmi to logicznie, jednak drugi powód jest dużo bardziej prozaiczny – pieniądze. Przeczuwając „zmęczenie" sal kinowych kapitanem Kirkiem, a widząc duży potencjał w bohaterach „Następnego pokolenia", zdecydowano, że Picard i jego załoga przeniosą się na duży ekran, by śmiało nabijać kabzę ludziom z Paramount Pictures, tak jak jeszcze nikt jej nie nabijał...

Powody powodami, lecz jakie by one nie były, serial zakończono. I to naprawdę w wielkim stylu... „All Good Things" zebrał przed telewizorami rekordową publiczność. Odcinek został uhonorowany nagrodą Emmy za efekty specjalne (1994), nagrodą science fiction Hugo za „najlepszą prezentację dramatyczną" (1995). Reakcja widzów była podobna – wielu uznało go za najlepszy epizod „Następnego pokolenia". Zgodnie z planami producentów, Enterprise, pomimo zakończenia serialu, nadal dociera tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł – teraz na dużym ekranie i z dużym budżetem. Znana z serialu załoga pojawiła się w już w trzech filmach – „Pokolenia" („Generations"), „Pierwszy kontakt" ("First Contact") i „Rebelia" („Insurrection" – mogliście o nim przeczytać w NSS'74). Chodzą plotki, że kolejny, dziesiąty już pełnometrażowy „Star Trek", będzie ostatnim filmem z udziałem tej załogi. Miejmy jednak nadzieję, że misja Enterprise nie skończy się tak szybko...

Miejmy też nadzieję, że polscy widzowie będą wreszcie mieli okazję obejrzeć serial w całości – dotąd wyemitowano u nas tylko pięć serii i nie zanosi się ciąg dalszy. Do filmów pełnometrażowych Polska też nie ma szczęścia – „Pokolenia" były u nas klapą finansową, przez co dystrybutor – firma ITI – zrezygnował ze sprowadzania „Star Treka" do polskich kin. Nie traćmy jednak nadziei – może sytuacja ulegnie kiedyś poprawie i „Star Trek" powróci do Polski. Pamiętajcie, że zależy to także od Was:)

Peter & Quentin

Trekkies

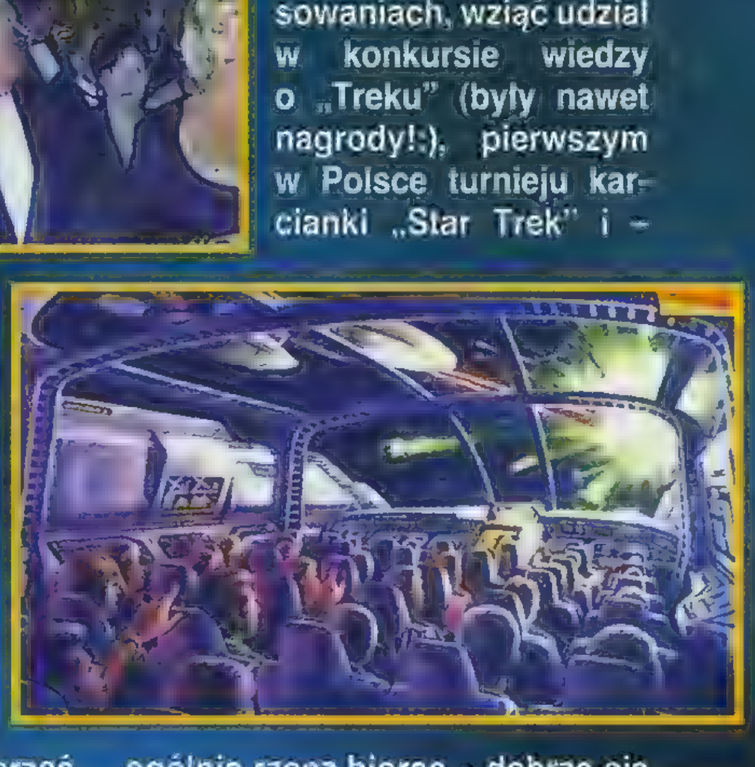
Stworzona przez Roddenberry'ego wizja przyszłości tak się spodobała, iż już w latach 60. „Star Trek" miał sporo fanów. Obecnie są ich miliony, zaś wpływy mają zaiste przeogromne – np. jeden z amerykańskich promów kosmicznych nazwano... „Enterprise"!

Popularnosc „Star Treka" to nie przypadek. Po raz pierwszy od wielu lat mieliśmy do czynienia z historią, w której nie chodzi tylko o bitwę dobra ze złem. Załoga „Enterprise", choć czasami musiała się bronić przed atakami wroga, to nie byli żołnierze, ale badacze. Zdobywała coraz to nowe informacje o Wszechświecie i jednocześnie starała się żyć w pokoju z innymi rasami. Być może to właśnie taki projekt fabuły zafascynował ludzi – dość mieli krwi i bitew, chcieli czegoś więcej. I właśnie „Star Trek" im to dawał!

Generalnie fanów „Gwiezdnej Wędrówki" dzielimy na dwie grupy – „trekkies" i „trekkerow". Pierwsze z tych określeń (zresztą jako jedyne słowo określające grupę fanów!) trafiło do oksfordzkiego słownika języka angielskiego, teraz jednak częściej stosuje się słowo „trekker" – między innymi dlatego, że zostało zaakceptowane przez producenta seriali i filmów „Star Trek" – wytwornię Paramount. Jednym z wielu milionów trekkerów stał się... król Jordanii! Co więcej, wystąpił on nawet w jednym z odcinków serialu „Star Trek: Voyager" jako statysta! Na całym świecie (nawet w Polsce, ale o tym później...) organizowane są konwenty, czyli – innymi słowy – zloty fanów „Treka". Tysiące ludzi ze wszystkich stron świata spotyka się w jednym miejscu, aby zobaczyć aktorów grających w ich ulubionej sadze SF, zaopatrzyć się w różne trekowe gadżety lub po prostu spotkać się z osobami o podobnych zainteresowaniach. A jeśli przez jakiś czas nigdzie nie ma żadnych konwentów, zawsze można odwiedzić Star Trek Experience, czyli trekowe miasteczko, które znajduje się w Las Vegas. Zostało ono otwarte 4 stycznia 1998 roku i od tamtej pory wizyta w nim jest wielkim marzeniem każdego fana na całym świecie, bo kto nie chciałby zwiedzić mostka statku Enterprise czy przejechać się turbowindą?! Niewątpliwie ciekawym przeżyciem jest też lot promem kosmicznym – czterominutowa symulacja podróży przez mgławicę pozostawia niezapomniane wrażenia, po których oczywiście trzeba odpocząć – np. w barze Quarka, gdzie można zamówić Raktajino (klingońską kawę) i inne posiłki znane z seriali czy pogadać z kelnerami Ferengi. A po jedzeniu należałoby iść na zakupy... W sumie dostępnych jest tu ponad 1 100 trekowych gadżetów, z czego prawie 60% znajdziemy tylko w Star Trek Experience, co czyni z niego największą galerię tego typu pamiątek na naszej planecie.

Obecność „Treka" w Internecie jest chyba oczywista. W chwili obecnej można znaleźć setki tysięcy stron, zawierających informacje na praktycznie każdy dotyczący go temat – od podstawowych danych zaczynając, na tych o poszczególnych filmach/serialach/aktorach/rasach skończywszy. Aby znaleźć informacje na interesujący Was temat, zajrzyjcie do jednego z katalogów stron trekowych, na przykład http://www.treksites.com/ lub http://www.stwww.com/. Gdy będziecie przemierzać sieć, nie zapomnijcie zapisać się do jednego z wielu internetowych fanklubów. Często mają one swoje własne listy dyskusyjne, na których można pogadać o filmach i serialach, grających w nich aktorach itd. itp. Ostatnio panuje moda na tworzenie okrętów, którego załogę tworzą członkowie klubu. Podobnie jak w serialu, każdy ma tam swoją funkcję – od kapitana począwszy, na zwykłych załogantach skończywszy. Należenie do takiej organizacji to niezwykła zabawa, ale również obowiązki – wysocy rangą oficerowie muszą przecież utrzymywać w klubie porządek. A co z polskimi fanami? Nie ma ich tak dużo jak np. w USA, ale jest ich więcej niż niektórym się wydaje!

O Polskim Oddziale Gwiezdnej Floty (http://www.gwflota.com) – internetowym klubie fanów „Star Trek" z naszego kraju – mogliście już przeczytać w NSS 70. Zaznaczę tylko, że od tamtej pory sporo się zmieniło – klub skupia już ponad 700 członków, ma swój oficjalny kanał IRC (#startrek-pl), a nawet zorganizował pierwszy w Polsce konwent trekowy – „TrekCon 99" w Pabianicach. Przez trzy dni (13–15 sierpnia '99) można było pogadać z ludźmi o podobnych zainteresowaniach, wziąć udział w konkursie wiedzy o „Treku" (były nawet nagrody!:), pierwszym w Polsce turnieju karcianki „Star Trek" i – ogólnie rzecz biorąc – dobrze się bawić. Następny konwent podobno ma się odbyć już wkrótce – jeśli chcecie być o nim informowani na bieżąco, zajrzyjcie na stronę http://konwent.gwflota.com.



A czy Ty jesteś fanem? Jeśli czytasz ten artykuł, to wszystko jest na dobrej drodze.

Quentin

THX to Velo & Pizarro

Domeny internetowe

Może najpierw wytłumaczymy sobie samą nazwę... Co to jest domena? Każdemu komputerowi w sieci przypisano numer (nazywany adresem) IP. Są to cztery liczby w przedziale od 0 do 255, które oddziela się kropkami. Każda z nich coś znaczy, ale dla zwykłych użytkowników sieci zazwyczaj nie jest to ważne. Znając adres IP danego komputera możemy się z nim połączyć, ale dla wygody internautów stworzono Domain Name System (w skrócie DNS). Polega on na przydzielaniu adresom IP odpowiednich nazw – np. zamiast ciągu cyfr adresu IP możemy wpisać słownie nazwę strony (choćby www.ssonline.com.pl). Wszystko oczywiście po to, aby można było zapamiętać dany adres, bo słowa łatwiej wpadają w ucho (lub oko), a trudniej jest przypomnieć sobie tyle cyfr. Wpisując adres strony w przeglądarce wysyłamy do serwera DNS dane, dzięki którym ten „przełącza" nas do komputera docelowego. Na tym polega urok domen...

W Polsce przydzielaniem domen .pl, com.pl, net.pl, org.pl zajmuje się NASK (www.nask.pl). Najdroższa jest, oczywiście, domena .pl – kosztuje 300 złotych netto. Pozostałe to już tylko połowa wydatku na tę najdroższą. Domena .pl jest oznaczeniem naszego kraju (przykłady innych: Wielka Brytania – .uk, Niemcy – .de, Kanada – .ca). Końcówka .com oznacza organizację komercyjną (w Wielkiej Brytanii stosuje się rozszerzenie .co), .org jest stosowany dla organizacji niekomercyjnych (np. www.wosp.org.pl). .edu do celów edukacyjnych (szkoły, uczelnie itp.), a .net dla sieci serwerów. Rzadko spotykane domeny .gov używane są przez organizacje rządowe, a rozszerzenia .mil (tylko USA) oznaczają organizacje wojskowe. Można też spotkać domeny lokalne, np. waw.pl (oznacza Warszawę), które są dużo tańsze, ale także funkcjonalne.

Domeny typu .com, .org, i .net są przydzielane przez firmę Network Solutions (www.netsols.com). W przeciwieństwie do domen polskich są one rejestrowane na dwa lata, a w dodatku o wiele taniej. Np. domena .com kosztuje 70 USD, co daje po przeliczeniu około 300 złotych (na 2 lata), a domena .pl to, jak już wyżej wspomniałem, wydatek rzędu 300 złotych netto, więc chyba widać, co się bardziej opłaca. Niestety, aby to się naprawdę opłacało, należy samemu załatwić wszystkie formalności – nie korzystać z usług żadnego polskiego pośrednika, bo ci naliczają sobie za dużo! :(

„Sprzedawca" odmówi przydzielenia domeny, której nazwa będzie zawierała słowa obraźliwe i nie miała nic wspólnego z danym podmiotem – chyba wszystko jasne... Do czego służy domena? Dobry adres internetowy to zazwyczaj dobra reklama. Przede wszystkim powinien być łatwy i krótki, a na dodatek kojarzący się z daną firmą, osobą i organizacją. Nikt nie będzie zwracał uwagi na miejsca, których adres jest nieciekawy i skomplikowany, chociaż stwierdzenia, że takie strony niczego nie wnoszą, są często niesłuszne.

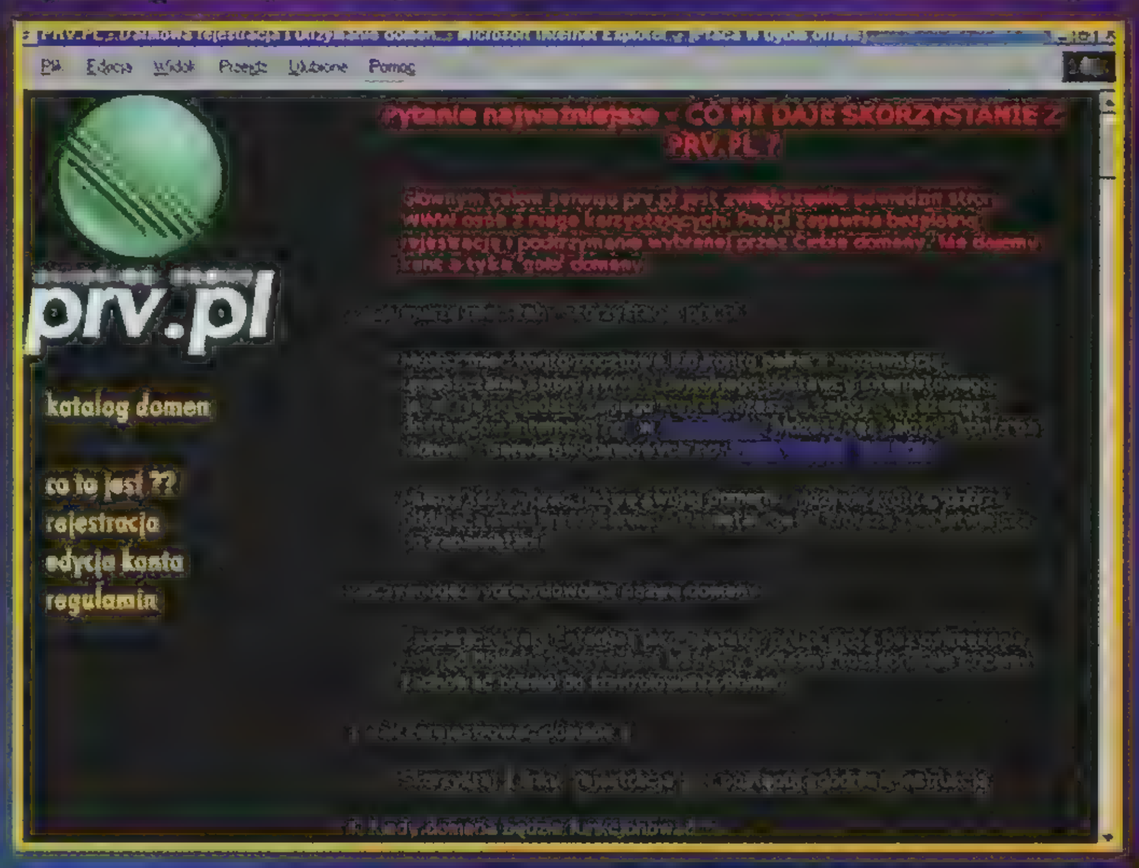
Gdzie i za ile można wykupić domenę? Ceny podałem wcześniej, a teraz pozostaje tylko przedstawienie opisu stron, które oferują usługi związane z rejestracją adresów internetowych. W Polsce najpopularniejsze są oczywiście NASK i DOMENY.COM. Koszty są niezbyt wygórowane – dla kogoś, kto chce na poważnie zaistnieć w Sieci, żądane tu kwoty nie są wygórowane. Jednak co mają zrobić zwykli użytkownicy Netu, których nie stać na taki wydatek? Jest wiele firm (zagranicznych i polskich), które oferują przekierowania lub domeny za darmo. I właśnie tym się teraz zajmiemy, bo ta sprawa powinna Was zainteresować. Darmowa domena! Jeszcze w ubiegłym roku pod adresem www.prv.pl powstał serwis, który za darmo (tak!) daje nam adres internetowy www.nazwastrony.prv.pl. Do tego darmochę. Dodam jeszcze, że serwis oferuje domeny i aliasy pocztowe, ale konta WWW i e-mail musicie mieć założone gdzie indziej. Nie można mieć wszystkiego!

możemy założyć 4 aliasy pocztowe. Warunki są bardzo dobre, a „dobroczyńcy" nie żądają niczego w zamian – nawet bannera na stronie, do której będzie prowadziła domena. Nie jest to przekierowanie, ale prawdziwa domena. Oprócz tego możemy dostać powiadomienie na komórkę, dowiedzieć się, ile osób odwiedziło naszą stronę – wreszcie ktoś zrobił coś dobrego! Chociaż system istnieje już długo, to nie był zbyt rozpowszechniony. Ja polecam go szczególnie, zwłaszcza dlatego, że także organizacje komercyjne mogą korzystać z systemu za

Domeny to bardzo ciekawa sprawa. Interesujące są zwłaszcza te, które mogą wpłynąć na popularność strony i jej właściciela. Np. jakiś czas temu adres wallstreet.com został sprzedany (na aukcji) za milion zielonych, drugs.com tak samo w drodze licytacji sprzedano za ponad 800 tysięcy USD. Niedawno ZAQ informował Was o tym, że domena business.com została sprzedana za prawie 8 milionów „baksów". No i czego to się nie zrobi dla dobrej domeny? Ciekawe, czy to się opłaci...

Jak już pisałem wcześniej, domena to bardzo ważna sprawa. Jeśli planuje się poważne przedsięwzięcie, to należy przewidzieć w kosztach te kilkaset złotych na adres internetowy, a jeżeli wszystko pójdzie dobrze, to inwestycja zwróci się w szybkim czasie...

Mayer



firmowy plecak bardzo...

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE
można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 102). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00}). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 102) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: (0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00}. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

PAMIĘTAJ DODAĆ
KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,50	od 9 do 13 szt. – 3,50
od 3 do 4 szt. – 1,90	od 14 do 18 szt. – 7,00
od 5 do 8 szt. – 2,40	powyżej 18 szt. – 14,00

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

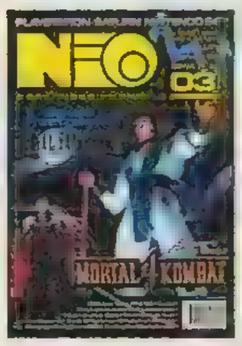
Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**– 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**– 33,30 + 5,30 = 38,80**
KOMPENDIUM 4	**– 19,90 + 4,30 = 24,20**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł



NEO'03 3.50 zł

NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł

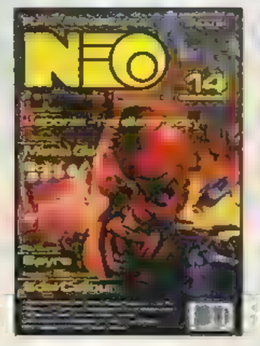
NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

NEO'13 4.50 zł

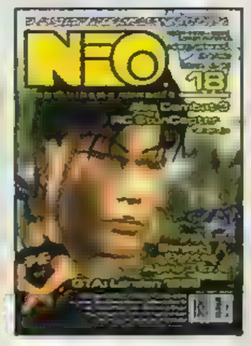


NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

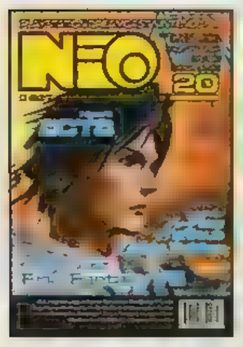
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.50 zł

NSS'74 5.50 zł

NSS'75 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4

416 stron

za 19.90 + 4.30 = 24.20

Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 77**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika NEW S SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE**:

68	69	70	71	72	73	74	75		

Zamawiam następujące numery **NEO**:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23								

Zamawiam następujące numery **ANIMEGAIDO**:

3	4/8	9							

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 77**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XXL
2	–	–	–	–
3	–	☐	☐	–
7	–	☐	–	–
9	–	☐	☐	–
10	☐	☐	☐	–
14	☐	☐	☐	–
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	–	–	☐
20	–	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	☐	–	☐	–
13	–	–	–	–
15	☐	☐	☐	–
17	☐	–	–	–
21	☐	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 ☐

Plecak czerw. 6 ☐

Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 77**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.30 = 24.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **38.80**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

Plecaki bardzo uniwersalne

6 PLECAK

74.90

5 PLECAK

74.90

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

56.50

Torba „konsolówka" książki też może nosić

11 BLUZA

62.50

Ceny zawierają koszty przesyłki

15 BLUZA

39.90

SUPER CENA!

14 T-SHIRT

19.90

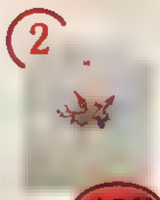
SUPER CENA!

21

109.90

Bawełniane T-shirty

2



19.90

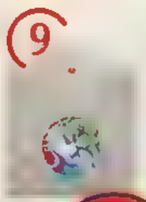
3

19.90

7

19.90

9



29.90

10 T-SHIRT

42.00

16 T-SHIRT

JUŻ JEST

42.00

18

44.90

19

44.90

20

44.90

17

62.50

Nasze produkty wykonane są na:

SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

TEL. (0-22) 838-28-97

FAX (0-22) 636-88-27

FAX (0-22) 636-88-29

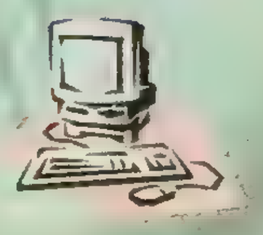
w godz. 11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz *wymienić stary komputer na nowy* - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.



ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 433 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB 66/ATA
CD-ROM 48x , SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 1990 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 100 zł

RATY	ZESTAW KOMP.+	MONITOR 15" LG 520SI
PIERWSZA WPŁATA (10%)	199 zł	69,5 zł = 268,50 zł
RATA MIESIĘCZNA		
NA 12 M-CY	79,10 zł	32,56 zł = 241,76 zł
NA 18 M-CY	127,39 zł	44,49 zł = 171,88 zł
NA 24 M-CE	181,31 zł	55,56 zł = 436,76 zł
WYMAGANE DOKUMENTY:	ZASW. Z PRACY O DOCH.; DOWÓD OS. I DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 18% I WPŁATY	

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:

INTEL PENTIUM II 466 MHz CELERON A +128 cache	*90*
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache	*290*
INTEL PENTIUM II 400 MHz	*190*
INTEL PENTIUM III 450 Mhz	*750*
INTEL PENTIUM III 500 Mhz FCPGA	*800*
INTEL PENTIUM III 533 Mhz (133 Mhz) 512c	*960*
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 512c	*1050*
INTEL PENTIUM III 600 Mhz (133 Mhz)	*1460*

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	160
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	450

CD-ROM DOPŁATY:

LG DVD 4x/32x	150
LG DVD 8x/40x	250
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA)	680

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 6800 MB ULTRA DMA	40
HDD 8400 MB ULTRA DMA	120
HDD 13600 MB ULTRA DMA	200
HDD 18200 MB ULTRA DMA	280
HDD 20400 MB ULTRA DMA	330

MODERNIZACJE

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 12.11.2000

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 950 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1100 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1600 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1500 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych

AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

MONITORY
LG 520SI LR NI 15" 695
LG 575N 15" OSD DIGITAL 760
LG 57M 15" 850
LG SW775N 17" OSD DIGITAL 1190
LG 77M 17" 1270
LG 795SC 17" 100MHz 0,26 1510
LG SW775FT (colorefect) 1440
LG 795FT 17" FLATRON 1815
LG 795FT 17" FLATRON + kuchenka mikrofalowa 2050
LG 795FT 17" FLATRON PLUS + (kuchenka mikr lub odkurzacz) 2285
LG 570LS 15" LCD 6bit 5420
Samsung Samtron 55E 15" (2 lata gwarancji) 650
Samsung Samtron 77E 17" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz OSD 1020
SAMSUNG 550s 15" 710
SAMSUNG 550b 15" 800
SAMSUNG 750s 17" 1240
SAMSUNG 750BT 17" 1455
SAMSUNG 750p 17" 1825
SAMSUNG 700 IFT 1930
SAMSUNG 950p 19" 2450
SAMSUNG 900IFT 19" 2780
SAMSUNG 900NF 19" 3045
SAMSUNG 570B 1FT RN15MSSPN 5555
SAMSUNG 1100P PLUS 21" 4885
HITACHI CML150X 15" TFT 5215
HITACHI CM 610 ET 17" H 0,23 1400
HITACHI CM 650 ET 17" H 0,21 SN (krótka lampa kineskopowa) 1820
HITACHI CM 643 ET 17" H 0,21 1945
HITACHI CM 781 ET 19" H 0,21 SN (krótka lampa kineskopowa) 3000
HITACHI CM 786 ET 19" H 0,21 SN (krótka lampa kineskopowa) 2505
HITACHI CM 769 ET 19" USB SN (krótka lampa kineskopowa) 3245
HITACHI CM 811 ETM 21" H 0,21 4530
HITACHI CM 813 ETM PLUS 21" H 0,21 5400
HITACHI CM 815 ET PLUS 21" H 0,21 7435
PHILIPS 104B 14" 605
PHILIPS 105S 15" 760
PHILIPS 108B 15" 835
PHILIPS 107S 17" 1325
PHILIPS 107B 17" 1590
PHILIPS 107MP 17" 2100

DRUKARKI
HP DESK JET 610C 455
HP DESK JET 710C 680
HP DESK JET 815C 790
HP DESK JET 880C 1105
HP DESK JET 895 1270
HP DESK JET 970 CXI 1670
HP DESK JET 1120C (A3) 1745
HP DESK JET 2000C 1835
HP OFFICE JET T65 2255
HP LASER JET 1100 1905
HP LASER JET 1100A 2400
HP LASER JET 2100 3335
OKI 3320 1715
OKI 3321 1905
OKI 8P 1325
PANASONIC KX-P1150 PL. 9 igieł 10" 535
PANASONIC KX-P1694 PL. 9 igieł 15" 1065
PANASONIC KX-P2130 630
PANASONIC KX-6300 1190
PANASONIC KX-P6500 LASER 6str/min 1270
PANASONIC KX-P3696 1510

SKANERY
MUSTEK MUSTEK SCANEXPRESS 600CU 310
MUSTEK MUSTEK SCANEXPRESS 1200 CP 350
MUSTEK MUSTEK SCANEXPRESS 1200USP 680
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO P12+FINEREADER 375
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO U12+FINEREADER USB 400
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO 9636T + (przystawka do negatywów) 495
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO 1200UT + (przystawka do negatywów) 540
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO U12+FINEREADER USB (przystawka do negatywów) 595
PLUSTEK PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER 1015
ARTEC ARTEC 1236P FEDELIA 600x1200dpi. 310
ARTEC ARTEC AM12U PLUS USB EPP 405
ARTEC ARTEC 1236U IMAC & PC + FINEREADER 450
ARTEC ARTEC AM12S SCSI 610

KARTY GRAFICZNE
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP 580
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP 790
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD 880
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM 600
Diamond VIPER 770 ULTRA 32MB AGP OEM 715
Diamond VIPER II 32MB SAVAGE 2000 OEM 995
Diamond VIPER II 32MB SAVAGE 2000 BOX 1020

DEKODERY DVD ART. DEKODER PCI 350
DEKODERY DVD ART. DEKODER PCI + PILOT 405

KARTY MUZYCZNE
Creative SOUND BLASTER 128 PCI OEM 120
Creative Sound Blaster Live! 1024 OEM 275
Creative Sound Blaster Live! Player1024 CT4760 box 400
Creative Sound Blaster Live! + zestaw głośnikowy FPS 1000 630
Creative Sound Blaster Live! Platinum box 890

MODEMY
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF 170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell 330
USR USR SPORTSTER 5600 WEW 350
USR USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH 455
USR USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS 625

NAPĘDY
LG CD RECORDER LG CED-8042B 4-4-RW 24 OEM 915
LG CD-RECORDER LG CED-8042B 4/4-RW/24 BOX 965
LG CD-RECORDER LG CED-8080B 8/4-RW/24 BOX 1160
Yamaha CD-REWRITER YAMAHA... ... 8/4-RW/24 SCSI OEM (bez oprog) 1185
Yamaha CD-REWRITER YAMAHA... ... 8/4-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog) 1255
Yamaha CD-REWRITER YAMAHA... ... 8/4 RW/24 SCSI BOX EXT 1875
HP CD-RECORDER 8210i 4/4/24 1085
HP CD-RECORDER 9110i 8/4/12 OEM 1245
HP CD-RECORDER 9210i new 8/4-RW/32 (bufor 2MB) SCSI 1545
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/8 USB EXT 1410

PROLINK PROLINK POWER STUDIO PAK +KAM DIGITAL+TXT+CAPTURE 430
PROLINK PROLINK MAGIC TV new +PILOT 450
PROLINK PROLINK FM + KAMERA EO 470
PROLINK PROLINK MEETING PAK PLUS +FM+KAM PHILIPS+CAPTURE 705
Aver AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR STEREO TXT+PILOT 400
Aver AVER PHONE 98 DK BG TXT + PILOT + RADIO 420
Aver AVER PHONE 98 DK/BG VCR STEREO TXT+RADIO 460
MACH-TV MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT 340
LIFE VIEW LIFE VIEW PHONE DK BG TXT +RADIO +PILOT 395

GŁOŚNIKI
SAMSUNG SMS 5100 SUB WOOFER 245
SAMSUNG FS2822BA Flat Panel Sub Woofer 520
Creative CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND BOX 470
Creative CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE 540
Creative CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL 1430

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Rozwiązania konkursów

ADAŚ I PIRAT BARNABA

Maciej Chrul, Zielona Góra; Marcin Malinowski, Biłgoraj; Piotr Dłubisz, Ciechanów; Przemysław Pietraszek, Warszawa; Damian Gołębiowski, Piaseczno; Łukasz Wójcik, Kaniów; Dominik Śmiertka, Ciężkowice; Bartosz Kulaszewski, Tczew; Mateusz Rdzanek, Warszawa; Mateusz Matyszczak, Zgierz; Mateusz Deszyński, Wieluń; Mateusz Rychlak, Stalowa Wola; Jarosław Cieplak, Biłgoraj; Stanisław Bieniek, Gdańsk-Zaspa; Przemek Pintal, Klucze; Mariusz Górzyński, Rybnik; Agnieszka Godlewska, Piła; Marcin Mikołajewski, Ostrów Wielkopolski; Jacek Wróbel, Rzeszów; Ewa Zielińska, Radom; Michał Macieja, Łeba; Tomasz Kowalski, Kalisz; Łukasz Duda, Łódź; Kamil Obrępalski, Platerów; Michał Szwajor, Poznań; Piotr Cwenar, Skierniewice; Andrzej Karczewski, Toruń; Aldona Kaczyńska, Katowice; Grzegorz Jurczyk, Bytom; Karolina Soboń, Ząbkowice; Szymon Wierchowski, Elbląg; Karol Flis, Toruń; Piotr Wyrzykowski, Nowe Miasto; Marcin Bąk, Łódź; Mateusz Witczak, Kraków; Marcin Maślak, Dąbrowa Górnicza; Łukasz Puchalski, Zielonka; Krzysztof Nowicki, Bydgoszcz; Krzysztof Stolarek, Warszawa; Jan Sosnowski, Warszawa.

TOMB RAIDER

Mirek Filiciak, Kraków (wyróżnienie za odpowiedź 3.: „[...] pomadkę do ust nosi w tym samym miejscu, gdzie przechowywany był zegarek Butcha z „Pulp Fiction", zanim jeszcze wylądował na kangurku."); Ada Puławska, Rumia; Łukasz Kucharski, Czerwionka; Wojtek Winkowski, Leszno; Tomasz Nibisz, Katowice; Michał Pszona, Warszawa-Anin; Dominik Grzywa, Kraków; Łukasz Ponichtera, Wołomin; Piotr Romanowski, Łódź; Tomasz Świderski, Sopot; Hubert Kurowski, Szubin; Anna Jankowska, Chotomów; Krzysztof Zadura, Gdańsk; Samuel Gumpert, Łask; Agata Kowalak, Szczecin; Krystian Żurecki, Zgierz; Krzysztof Walentynowicz, Kamienna Góra; Krzysiek Gołębiewski, Gdańsk; Radosław Spychalski, Starogard Gdański; Zbigniew Kałaska, Trąbki; Artur Bogucki, Bielsko-Biała; Kamil Otrocki, Zamość; Ludwik Jodłowski, Gdańsk; Paweł Roszak, Szczawno Zdrój; Marek Pokorski, Płock; Wojciech Ćwienk, Mysłowice; Justyna Noniewicz, Mołtajny; Karolina i Amadeusz Bruś, Częstochowa; Nina Zych, Katowice; Anna Forczek, Piwniczna; Karolina Kowalska, Warszawa; Marta Dłużniewska, Chotomów; Żaneta Cygnar, Jaworzno.

NOCTURNE

Tomasz Kubisztal, Tarnów; Józef Gil, Kluczbork; Mariusz Doszwa, Szczecin; Grzegorz Siemczuk, Łobez; Robert Tomaszewski, Kielce; Mirek Filiciak, Kraków; Jakub Tabaczewski, Lublin; Konrad Grześlak, Warszawa; Krzysztof Grześlak, Warszawa; Dawid Klecki, Jadowniki; Michał Schoepe, Gliwice; Igor Gdańsk; Tomasz Duda, Łódź; Arkadiusz Pytel, Piekary Śląskie; Bartek Pokrzywa, Krapkowice; Marcin Tomkowiak, Poznań; Adam Cichalewski, Kutno; Pham Minh Duk, Warszawa; Marcin Wychota, Piotrków Trybunalski; Konrad Ślusarczyk, Lublin; Bartłomiej Kita, Kluczbork; Tomasz Sokołowski, Krasnystaw; Arkadiusz Halwa, Jarosław; Zdzisław Nowakowski, Toruń; Ryszard Milarski, Warszawa.

tips & tricks

Przygotował: *Banzai*

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

W trakcie gry wciśnij SHIFT + ~, aby przejść do konsoli. Teraz wpisz: iamleet – misja wykonana; johnwoo – spowalnia grę; swatlord – nieśmiertelność całej ekipy; biggerpockets – nieskończona amunicja; casual – drużyna bez ubrań; doubleshot – szybkostrzelność; nc17 – więcej krwi; noshades – dzień w nocy; hotstuff – trudniej zabić wroga; justin – wróg się nie poddaje; rabies – szczury.

SLAVE ZERO

Wciśnij T i wpisz: /goodies – lepsza broń; /i win – wygrana; /big ass – wyjście z gry; /onass – odrzuca do tyłu; /ouch – rani gracza; /wilcox – gracz się trzęsie; /3prong – włącza/wyłącza cienie; /mission xxx – przenosi do misji xxx.
Za xxx możesz wstawić: CREDITS; M00_INTRO; M00_STARTUP; M01_A; M01_B; M02_A; M02_B; M03_A; M03_B; M03_C; M04_A; M04_B; M05_A; M05_B; M06_A; M07_A; M07_B; M07_C; M08_A; M08_B; M08_C; M09_A; M09_B; M09_C; M11_A; M11_B; M11_C; M12_A; M12_B; M12_C; M13_A; M13_B; M13_C; M14_A; M14_B; M14_C; M15_A; M15_B; M15_C; MULTI_4_CORNERS; MULTI_ARENA; MULTI_BOXOFUN; MULTI_COMPLEX; MULTI_DELTA_FAB; MULTI_GRUDGEMATCH; MULTI_HOUSEOFCHAN; MULTI_JUNCTION; MULTI_SLAYERTON; MULTI_STREETS; MULTI_THE_TOWER; MULTI_TUNNELS.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Wciśnij ENTER i wpisz: –EMBIGGENME – nieśmiertelność; –CRAZYGUY – wszystkie czary i pełna mana; –WHOAH – latanie; –UBERLOAD – skok do losowego poziomu; –SHOWFPS – liczba klatek/sek.; –CALCFPS – uśrednia liczbę klatek/sek.; –DEBUG – debugowanie; –BOUNDINGBOX – ramki wokół obiektów; –3DNOW! – obsługa funkcji procesora AMD 3Dnow! włączona/wył.; CSWIRE Landscape on/off.
Uwaga! Znak minusa, występujący przed niektórymi z powyższych kodów, jest ważny!

THE F.A. P. L. FOOTBALL MANAGER 2000

Uruchom grę z parametrem: /fastbuild777 – przyspieszenie; /cash777 – więcej kasy; /showstat777 – statystyki „niezbadanych" graczy; /nolimit777 – niewyczerpane źródło dochodów; /nosackwarnings777 – bez ostrzeżeń szefa; /alwayswin777 – zawsze wygrywasz mecze; /alwayslose777 – zawsze przegrywasz mecze; /sacked777 – strata pracy.

ABOMINATION

Wejdź do trybu multiplayer i stwórz nową grę wieloosobową. W ustawieniach włącz nieskończoną amunicję. Wystartuj grę i od razu ją zakończ. Teraz załaduj stan gry lub uruchom zwykłą rozgrywkę (na jedną osobę) – masz nieskończoną amunicję.

DAMAGE INCORPORATED

Kody wpisujesz przytrzymując klawisz [Ctrl]. Prawidłowe wpisanie potwierdzi odgłos tłuczonego szkła.
axes – karty dostępu; phish – dodatkowe widoki; qed – wygrana; vomit – zwiększa pole widzenia; tozt – miotacz ognia; klatu – zamraża wroga; arm – pełna zbroja; atheist – nieśmiertelność; horse – granaty; acid – podczerwień; blue – wyświetla lokacje na mapie; xse – karabin M16; vent – karabin MP5N; godeye – na mapie widać wroga (zielone kropki); oxy – tlen; phnx – uzdrowienie ekipy; medic – jw.; hell – uzdrawia Ciebie; deth – rakietnica; soia – pomiń misję; ksa – zabija pierwszego członka drużyny; ksb – zabija pierwszego członka drużyny; ksc – zabija pierwszego członka drużyny; ksd – zabija pierwszego członka drużyny; hdcs – szaleństwo w oddziale; thrill – pełne uzbrojenie; nimrod – rewolucja; chat – pogawędki; asd – super skok; woo – dwa pistolety; freedom – dwa shotguny.
Aby wybrać dowolną misję, wciśnij ALT + CTRL w menu głównym.

PANZER COMMANDER

Aby cheaty zaczęły działać, w pliku panzer.ini (jest w katalogu z grą) pod linią z napisem SIM dodaj linię TestCheat=True.
Uruchom grę i wciśnij: CTRL + DEL + SPACJA – niszczy wyznaczone pojazdy; CTRL + END + SPACJA– samobójstwo; CTRL + SPACJA + F12 – wygrana; F12 – przegrana.

GORKY 17

Wciśnij SHIFT + F10 i wpisz: give me all. Dostaniesz pełny aresnał i nieskończoną ilość żyć.

SEPTERRA CORE

Wciśnij F12 i wpisz „imarealweenie". Teraz możesz wpisać: enemies – pokazuje uszkodzenia wroga; sight – linia wzroku; spy – debugger.
Inne kody: makethemstopmommie – wróg nie atakuje; hidetext – ukrywa tekst; fps – klatki/sekundę; mapmaker – mapy jako pliki BMP.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Dokąd zmierzają gry?

autorzy NSS przepowiadają

Od jakiegoś czasu w korespondencji od Was zaczął nasilać się problem pewnego stanu nijakości, jaki zauważacie w nowych grach, a szczególnie w kolejnych częściach „wielkich" przebojów i ich sequelach. I nie chodzi tu tylko o narzekania na ciągle zwiększające się wymagania sprzętowe (oczywiście to też), ale o to, że gry wymagają coraz większych inwestycji, zaś same z siebie dają graczowi coraz mniej. Próbując rozgryźć ten problem „z zaskoczenia" przeprowadziłem wśród autorów NSS–a miniankietę, zadając „proste" pytanie: „Dokąd zmierzają gry?". Poniżej przedstawiam fragmenty najciekawszych wypowiedzi, i choć nie bije od nich żar entuzjazmu do tego, co się dzieje obecnie na rynku, to widać pewne iskierki nadziei, które być może jakiś producent dostrzeże i wykorzysta w swoich tytułach – ku radości milionów.

Pegaz Ass

◆ **Emilus** – *Do naśladowania życia, prześcignięcia go i stworzenia nowej rzeczywistości, czyli cyberspace'u.*

◆ **Nubarus** – *Gry komputerowe zmierzają do dekadencji. Oczywiście pozornie. Jak w życiu (np. film, muzyka), tak i w grach zaskakuje coraz mniej. Już niemal nie sposób wymyślić czegoś nowego – wszystko już było – trzeba więc ową dziurę zatkać nową technologią, np. efektami graficznymi. W najbliższych latach opanuje nas moda na granie przez Internet. Mówię tutaj o tytułach „on–line", który to trend zapoczątkowała ULTIMA ON–LINE, a jego kontynuacją są takie pozycje, jak EVERQUEST, a w najbliższym czasie NEVERWINTER NIGHTS (którego sam z niecierpliwością wyczekuję). W naszym kraju, ze względu na ograniczony dostęp do Netu, moda ta jeszcze nie weszła do „codziennego użytku". Masowe kontakty w takich grach przez Internet to ładny wstęp do wirtualnej rzeczywistości, która nadal raczkuje i, jak na razie, nie spełniła pokładanych w niej nadziei. Dzięki nadchodzącym grom jeszcze skuteczniej uciekniemy od szarej rzeczywistości, żyjąc w innym, nierzeczywistym, a jednak prawdziwym świecie. Trzeba przygotować nasze mózgi, aby nie wchłonęły tego zbyt szybko i nie zostały porażone. Zdrowy rozsądek chroni przed tym wszystkim, a w dodatku pozwala czerpać z życia to, co najlepsze. Także i w wypadku gier.*

◆ **Pejotl** – *Coraz płytsza rozrywka dla mas, oderwanie tego, co oferują autorzy od potrzeb bardziej wyrobionych odbiorców.*

◆ **Raven** – *Gry dążą do zajęcia odpowiedniego sobie miejsca na równi z innymi mediami.*

◆ **Mamut** – *Działa to trochę na zasadzie węża zjadającego własny ogon. Podawane są stare pomysły w nieco odświeżonej formie, ale składy developerskie może jeszcze zaskoczą...*

◆ **Berger** – *Gry idą w kierunku komercji, liczenia się z interesem wydawców, programistów, sprzętowców, a nie graczy. Prawdopodobnie odezwie się wreszcie Europa, a gry wpadną w sidła DVD. Strategie, jako takie, upadną, ale narodzą się na nowo w pośredni sposób, poprzez ewolucję innych gatunków – RTS–ów, RPG itp.*

◆ **Kynes** – *Ciągła wtórność, sprawdzone pomysły, ale także coraz większa realność i jakość grafiki. Co za tym idzie, coraz większe wymagania sprzętowe.*

◆ **Jetboy** – *Ostatnio wszędzie, gdzie się da, niezależnie od tego, czy jest to dobrym pomysłem, czy nie, wciska się grafikę 3D. Bo taka jest moda, bo ludzie nie chcą kupować innych gier. Oprócz tego programy obudowywane są coraz większą ilością filmów, bajerów i wodotrysków. Niby fajnie, bo robi to wielkie wrażenie, ale jednak coraz częściej się zdarza, że wśród tych wszystkich audiowizualnych fanaberii trudno doszukać się gry. Rola gracza już teraz ogranicza się do naciskania przycisku, zaś reszta dzieje się sama (pokazujesz swojemu bohaterowi kogo ma zaatakować, a dalej walczy on już bez pomocy, albo podczas penetrowania świata gra wyświetla stosowny komunikat w miejscu, gdzie należy coś zrobić). Z drugiej strony mamy prężnie rozwijające się strzelaniny, UNREAL–e, kolejne wersje QUAKE–a i tym podobny chłam... Widać tutaj dość wyraźną tendencję, że gry powoli zmierzają do pełnego virtual reality. Dopóki w tego typu tytułach nie będziesz naprawdę czuł, że znajdujesz się wewnątrz gry, moim zdaniem w ogóle nie warto zaprzątać sobie nimi głowy... A znowu z trzeciej strony – mamy sieciowe RPG, gdzie żyjemy w wyimaginowanych światach (ULTIMA ON–LINE, NEXUS). Moim zdaniem, gry przyszłości będą połączeniem tych wszystkich elementów; połączeniem skrajnie prostym, żeby nikt nie miał najmniejszych wątpliwości, co należy zrobić (lub zawsze znajdziemy podpowiedzi dla gracza w stylu: „Drzwi, które widzisz przed sobą, można otworzyć naciskając na klamkę"). Gry umieszczone zostaną w internetowym świecie, gdzie w zabawie może uczestniczyć wielu graczy, a wszystko to zrealizuje się w hiperrealistycznym VR. Jednak póki co, to daleka przyszłość i miejmy nadzieję, że gry w starym, dobrym stylu wciąż będą się ukazywały... Może nie tak często jak dziś, ale chociaż od czasu do czasu.*

◆ **kkk** – *Zawsze mi się wydawało, że gry zmierzają od wydawcy, przez sieć pośredników, do klienta. W Polsce jednak wygląda to nieco inaczej. Owszem, klient jest na końcu łańcucha, ale, co się dzieje wcześniej?! Myślę więc, że problemem nie jest pytanie: „dokąd zmierzają gry?", ale – „od kogo"? Radziłbym uczciwie przemyśleć tę sprawę, bo wszyscy będziemy coraz szybciej zmierzać donikąd.*

◆ **Pegaz Ass** – *Kierunek graficzno–akceleratorowy jest już martwy. Co było do powiedzenia w sprawie tekstur, zostało powiedziane i kolejne tytuły coraz bardziej przypominają mi odkopywanie na nowo tego samego nieboszczyka, w nadziei, że może tym razem ożyje. Do zmartwychwstania nurtu 3D trzeba, by przeminęło przynajmniej ze trzy generacje sprzętu i pojawił się taki, który udźwignie ciężar grafiki imitującej rzeczywistość w stopniu zadawalającym. Widzę jednak kilka ścieżek, którymi gry mają szansę wydostać się z dołka. Pierwsza, „najprymitywniejsza", oparta jest na technologii dostępnej już dziś – chodzi mi o tytuły pisane na Pentium III. Jak wiadomo, jedną z głównych nowości tego procesora jest możliwość rozpoznawania komend wydawanych za pomocą ludzkiej mowy. Stąd już tylko krok do gier, gdzie polecenia będziemy szeptać czy krzyczeć do mikrofonu. Najpierw będą to proste polecenia, typu „lewo", „prawo" (jak na premierowy tytuł to absolutnie wystarczy), lecz z czasem język, którym będziemy mogli się posługiwać, ulegnie komplikacji (ciekawe, jak będzie z lokalizacjami w języku polskim?). W sumie to nic odkrywczego – pierwszą grą, w której strzelaliśmy używając głosu, był, o ile pamiętam, ECHELON na Commodore 64 (wersja oryginalna zawierała mikrofon). Tyle tylko, że tam to był bajer, bo mikrofon działał jak audiotele: mówisz cokolwiek – strzał, siedzisz cicho – brak strzału. Zabawa i tak była fajna, bo mogłeś gadać cokolwiek (hi, hi, hi), a program i tak strzelał, nie bacząc na używany język. Drugi kierunek to, oczywiście, rozwój gier sieciowych. Obawiam się, że będzie on jednak dla nas jak lizanie loda przez szybę. Dlaczego? To oczywiste – koszty połączeń i wydajność drutów. W naszym kraju potencjalnymi graczami będą głównie pracownicy firm posiadających łącza stałe i studenci. W ramach tego nurtu powinny zacząć pojawiać się symulacje, w których będzie mogło brać udział naprawdę dużo ludzi, np. taki desant w Normandii. Tu każdy gracz to jeden żołnierz, mający konkretny przydział (piechota, pilot, kanonier), dla którego gra o życie toczy się w polu o promieniu kilkuset metrów – to nie jakieś globalne działania, gdzie każdy jest od razu Napoleonem. To coś jak wyścigi samochodowe, ale nie na dwóch, ale na 20 tysięcy graczy. Pożyjemy, zobaczymy... Trzeci kierunek, najtrudniejszy, nazwałbym roboczo „mangowym". Nie wierzę, iż większość graczy marzy tylko o naciskaniu jednego guzika, aby przejść grę. Jeżeli tak nie jest, to już niedługo powinny wrócić do łask przygodówki w stylu MONKEY ISLAND. Jednocześnie dam przykład, który fani anime złapią w lot – na świecie robi się rocznie tysiące filmów animowanych dla dzieci, z czego absolutna większość niczym się od siebie nie różni. Jednocześnie istnieje rynek anime, który wykorzystując to samo medium, jakim jest kreskówka – potrafi wyczarować dobry horror, fantasy, kryminał czy komedię, że o cyberpunku nie wspomnę. Mam nadzieję, że już wkrótce, widząc, co się dzieje z rynkiem, biznesmeni pójdą po rozum do głowy i zaczną bacznie rozglądać się za artystami, którzy dostrzegą materiał na scenariusze tam, gdzie zwykły trep go nie widzi, i dzięki temu powstaną nowe GATUNKI gier, których istnienia teraz nawet nie podejrzewamy. W kinie widać już przebłyski nowego – po takich sobie „Gwiezdnych Wojnach" (nurt VOODOO 2) pojawił się „Matrix" czy „Cube", gdzie „Matrix" to prawdziwy powiew ducha przyszłych czasów, a „Cube" to, w swej prostocie, przykład genialności na miarę TETRIS-a.*

rys. Piotr Sokołowski

ZENIA DROBNE IX

AAAA Aga i Paula dominujące uległe niedrogo. Full serwis same ze sobą i z Tobą. Nie odmówimy niczego. Zadzwoń. 40 48 non stop (dojazd gratis)!

y dyskretny Łukasz 0–603
04

ulturyści

portowcy 641-

*

www.extragra.com

Nareszcie stać Cię
na prawdziwą rozrywkę!

Oryginały tańsze niż piraty !

Niemożliwe... a jednak ! Rozpoczyna się rewolucja, której nic nie zatrzyma. Za miesiąc zajrzyj na czarne strony - dowiesz się wszystkiego. Wyłania się symbol nadchodzącej rewolucji.

Zapamiętaj go !

eXtra Gra

extra jakość

extra cena

W każdym pudełku z grą oryginalny T-shirt GRATIS!
Wybierz egzemplarz gry ze swoim rozmiarem!

Nadchodzi gra, którą musisz mieć! Arcydzieło mistrzów gatunku, twórców Baldur's Gate **i** Fallout 2

PLANESCAPE TORMENT

WERSJA POLSKA

Torment otrzymał wszystkie wyróżnienia polskiej prasy o grach:

w rolach głównych występują:

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

Nadchodzi nowe dzieło autorów kultowych gier Baldur's Gate i serii Fallout. Torment łączy najlepsze cechy tych gier, stając się niemal ideałem. Znów będziesz mógł zagłębić się w ogromnym świecie, lecz tym razem zupełnie innym od tych, które poznałeś. Niezwykle trudno opisać, jak fascynujące jest podróżowanie po świecie Planescape – to po prostu trzeba przeżyć. Gwarantujemy, że ta przygoda na długo pozostanie w Twojej pamięci.

Czy odważysz zagłębić się w Planescape?
Czy poznasz swoją historię i swoje imię?

Torment idąc drogą Fallouta ustanawia zupełnie nowe standardy w kreowaniu wirtualnej rzeczywistości, w której gracz ma pełną swobodę, a jego czyny mają ogromny wpływ na otoczenie. Pełna interaktywność połączona jest z doskonałym i sprawdzonym w Baldur's Gate sposobem prowadzenia i prezentacji akcji.

Torment to naprawdę ogromna gra. Zajmuje 4 płyty CD, i zawiera ponad 3200 stron tekstu! Baldur's Gate miał „tylko" 1700 stron tekstu. Tekst ma ogromne znaczenie, tworzy fabułę, która jest majstersztykiem niespotykanym dotąd w grach komputerowych. Dla polskiego gracza szczególnie istotne jest, że ten ogrom informacji został przetłumaczony przez najlepszych fachowców związanych z grami i literaturą fantasy.

TAK! Torment ukaże się w polskiej wersji językowej, którą opracował zespół odpowiedzialny m.in. za polską edycję gry Baldur's Gate!

Znani aktorzy i znakomity przekład pozwolą Ci poczuć klimat gry jak nigdy dotąd.

Specjalnie dla Polskich klientów firma CD Projekt przygotowała wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry. W każdym pudełku znajdziesz, oprócz instrukcji obsługi i 4 płyt CD, miłe dodatki związane z grą: oryginalną koszulkę (w różnych rozmiarach), podkładkę pod mysz, plakat/mapę i słownik terminów świata Planescape.

Torment to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony!

Pamiętaj! Nowy świat, nowe przygody i nowe wyzwania czekają na Ciebie!

PREMIERA JUŻ 8 MARCA!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

4CD

Advanced Dungeons & Dragons

Interplay

BLACK ISLE STUDIOS

OFFICIAL Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

GRY Z FIRMY CDPROJECT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: © 1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymiBioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgottem Realms i ich loga są zastrzeżone.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perzeca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00